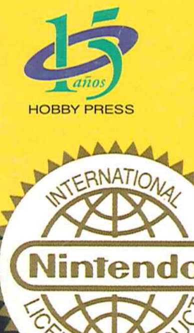
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 49 - 350 PTAS

# Nintendo Acción

**Previews:**
DKC 3
Tintín 2
NBA Live ´97
Prince of Persia 2






**DOSSIER**
Así serán los juegos de lucha del futuro
KI Gold
SF Alpha 2
MK Trilogy

¡¡Primeras imágenes!!

# Mario Kart llega a N64

Regalamos mochilas, riñoneras y bolsas de Tintín

8 414090 202251 00049



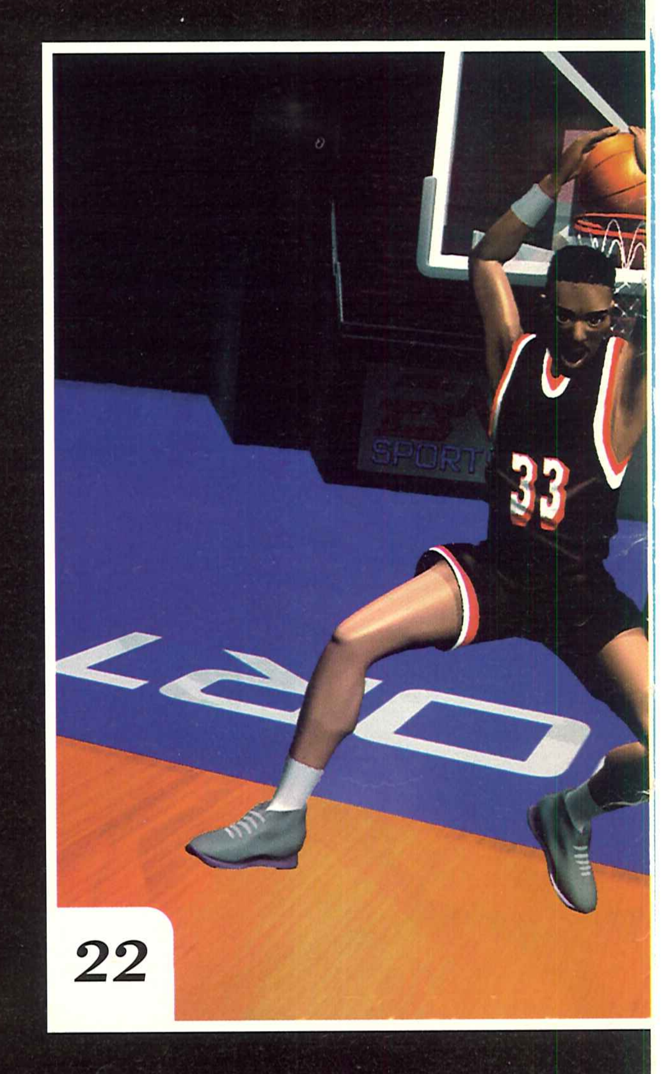
De pequeño te
Ahora desearás
¡EN
DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!
Tienes muy buenos motivos para ello. Llegan nuevos y numerosos personajes a la legendaria saga de Donkey Kong de la mano de Donkey Kong Country 3. Engorílate y vuelve a tus orígenes junto a Kiddy Kong, el nuevo miembro de la familia Kong.
• 3 Modos de Juego.
• Más de 40 fases.
• Más de 30 nuevos personajes.
• Nuevas características de juego gracias a los Hermanos Osos.
DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!
Only For Nintendo
Dixie Kong Meets KAOS in a Wild New Adventure!
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! para cualquier consulta o información que quieras sobre estos productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44


enseñaron que los humanos descendían de los simios.
volver a tus orígenes.
GORILATE!
Y para tu Gameboy, Donkey Kong Land 2. Sumérgete con Diddy y Dixie en la más alucinante de las consolas portátiles y rescata a tu amigo Donkey Kong. Una conversión perfecta de Donkey Kong Country 2 de Super Nintendo para tu Gameboy.
DONKEY KONG LAND 2
• 45 Fases en 7 mundos (1 secreto).
• 52 Pantallas ocultas.
• 6 Enemigos finales.
• 3 Modos de juego.
• Horas de diversión: Ilimitadas.
Nintendo
GAMEBOY
DONKEY KONG LAND 2
GAME PAK
Nintendo
Engorílate y vuelve a tus orígenes con la Saga Kong.
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

# Sumario








22


Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**

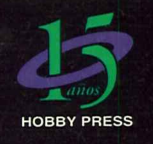
**Presidente:** María Andrino
**Consejero Delegado**
José Ignacio Gómez - Centurión
**Subdirectores generales**
Amalio Gómez, Domingo Gómez

**Director**
Juan Carlos García Díaz
**Directora de Arte**
Susana Lurguie
**Redacción**
Javier Abad
**Diseño y Autoedición**
Abel Vaquero,
Juan Lurguie
**Secretaria de Redacción**
Ana Mª Torremocha
**Fotografía**
Pablo Abollado
**Colaboradores**
David García, Estudio Phoenix,
Sonia Herranz

**Directora Comercial**
María C. Perera
**Coordinación de Producción**
Lola Blanco
**Departamento de Sistemas**
Javier del Val
**Departamento de Circulación**
Paulino Blanco
**Departamento de suscripciones**
Cristina del Río, M. del Mar Calzada
**Redacción, Administración y Publicidad**
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
**Pedidos y Suscripciones**
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

**Distribución**
HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
**Transporte**
BOYACA, Tel: 747 88 00
**Imprime**
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
**Depósito Legal**
M-36689-1992



# edit orial

Contrariamente a lo que se presumía, el mundo Nintendo atraviesa un momento de bulliciosa actividad. En todos los frentes, desde la cara portátil a la deseadísima N64, las noticias de nuevos lanzamientos, máquinas y anuncios de cosas que llegarán, están atrayendo la atención de un sector que se pensaba, pobre de él, que la competición se había acabado. O que al menos uno de los participantes aparecía muy debilitado.

El tiempo ha demostrado lo contrario, y el primer golpe, el más duro, acaba de aterrizar en las tiendas. Game Boy Pocket, que literalmente se mete en un bolsillo, hará alcanzar a Nintendo la mágica cifra de 1.000.000 de portátiles vendidas en España. Cinco años han bastado para hacerse con el dominio absoluto de esta parcela jugable en nuestro país. Y lo que viene, porque el fenómeno Pocket no ha hecho más que empezar. Y ya hemos oído más de un canto de sirena sobre el famoso Game Boy de colores. Pero eso, con tiempo.

Otro "hachazo". Dos, para ser exactos, piezas de software. Street Fighter Alpha II, que a los de Capcom les ha quedado sabroso, y Donkey Kong Country 3, donde RARE sabe sorprender a fuerza de usar siempre una fórmula parecida. Añadid, para los más viciosillos, Tetris Attack, Winter Gold y hallazgos en Game Boy como el mítico Galaga & Galaxian.

El tercer banquetazo se llama promociones. Y Nintendo España sabe plantearlas de maravilla. El mes pasado os presentábamos los Marios: increíbles regalos seguros comprando cartuchos de la gran N. Ahora os dejamos con los Jugadores de Verdad. Y una N64 en juego.




## En busca de Mario

**Hola Big N, me llamo Daniel y te escribo para robarte un poco de tu tiempo y para que me contestes estas preguntas que me traen un poco preocupado, así que ahí te las disparo:**

**Hace poco me han prestado el Super Mario World (la primera parte) y me ha gustado bastante. Aprovechando la promoción del precio especial he estado buscándolo por todas partes, pero no lo he encontrado en ningún sitio y estoy un poco desesperado. ¿Podrías ayudarme?, ¿existe algún juego de Super Mario World a la venta?, ¿puedo tener esperanzas de encontrarlo?**

La última vez que pregunté por él también me dijeron que estaba agotado, así que te aconsejo que te pongas en contacto con la propia Nintendo España y les preguntes si piensan incluirlo en su serie clásica. Si no, cómprate Super Mario World 2 (que sí está disponible) y te aseguro que no te arrepentirás.

**Teniendo la Super Nintendo con varios juegos, ¿merece la pena que me compre una Nintendo64?**

Por supuesto. No hay ninguna ley que prohiba tener dos consolas al mismo tiempo, y menos si son tan buenas.

**¿Saldrá algún DKC para N64?**

Sí, el proyecto DKC64 está ya en marcha, pero todavía le queda un año para ver la luz, así que mucha calma.

Daniel Robles Esteban.
San Sebastian de los Reyes. Madrid.

## ¿N64? Española, por favor

**Hola, Super Big N. Mi futura consola es una N64, pero tengo algunas dudas que espero que me aclares:**

**¿Sacarán algún juego de SNK para mi consola?**

De hacerlo, seguramente tendrías que agradecérselo a Takara, que es la que se encarga de hacer las conversiones de los juegos de SNK. Sin embargo, aún no se sabe nada al respecto, y lo cierto es que veo difícil que tus deseos se hagan realidad. SNK, de momento, sólo trabaja para arcade NEO GEO, aunque últimamente se la ha visto en Saturn.

**Si puedo comprarme la consola en Estados Unidos, ¿lo hago, o será diferente a la europea? ¿Por qué?**

¡Vaya con los viajeros! ¿Cómo hacéis para cruzar el charco con tanta facilidad? (Es que yo, con mi sueldo, llego a Medina del Campo como mucho). Pero vayamos al grano: no me canso de repetir que las consolas americanas usan el sistema de televisión NTSC, con lo que ni sirven para ser vistas en nuestros televisores, ni para conectar los juegos que compréis aquí, ya que ambos se rigen por el sistema PAL. Mejor espera unos meses y cómprate una N64 cuando salga a la venta en España.

**¿Sacará Capcom juegos estilo Final Fight, Cadillac & Dinosaurs o Marvel Super Heroes?**

De momento el buque insignia de la compañía sigue siendo Street Fighter, y por lo visto hay bastantes rumores que aseguran que, durante el 97, aterrizarán en 64 bits los siguientes títulos: Street Fighter EX, otro llamado Street Fighter Heroes y el del don de la ubicuidad, Megaman 64.

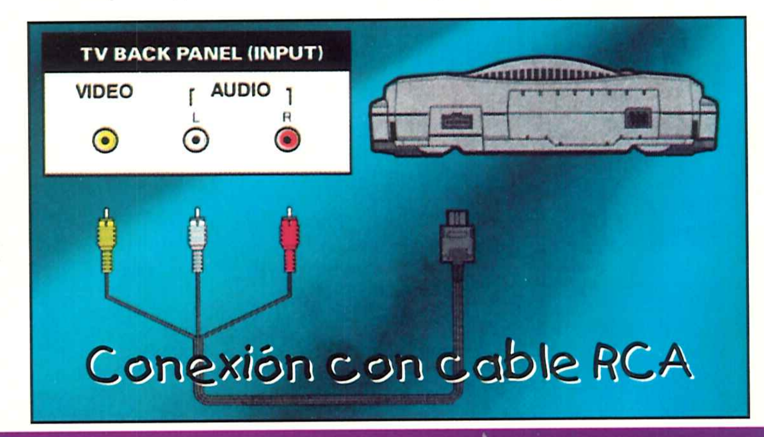
Eric Gallego. Barcelona.

## Conectores y Euros

**Hola Super Big N, soy un apasionado de los simuladores de conducción. Tengo una NES, una Super NES y espero comprarme una N64, pero tengo unas dudas que espero que me resuelvas:**

**¿Qué diferencias existen entre el cable RCA (el que presuntamente traerá N64) y el euroconector? ¿Merece la pena comprarse un euroconector?**

Antes de meternos en asuntos técnicos tengo que decirte que aunque Nintendo64 venga en EEUU con un cable RCA (que separa las señales de audio y video), todavía no está claro con qué tipo de cable va a salir aquí. Creo que la intención de Nintendo España es que recibas un cable de antena al comprarla, lo que aseguraría que todo el mundo pudiera conectar la consola a su televisor. En cuanto a tu pregunta, si tu tele lo admite, yo sí te recomendaría que usaras el euroconector, porque la señal siempre da mejor calidad.



Conexión con cable RCA

**¿Qué tal está el juego Rev Limit? ¿Es tan bueno como aparenta en las imágenes que mostrasteis en el nº48? ¿Saldrá en España?**

No he podido probarlo todavía, porque ni siquiera ha salido en Japón, pero si consigue combinar la buena pinta que tienen las imágenes con la suavidad en el manejo y la rapidez de Wave Race (y a éste sí que he jugado), seguro que será un bombazo. Es de esperar que salga en España, aunque la lista oficial de lanzamientos en Europa todavía se limita a los cuatro que se pondrán a la venta junto con la consola (Mario64, Pilotwings, Wave Race y Shadows of the Empire).

**¿Hay algún proyecto sobre la salida de un volante para N64?**

Ahora están comenzando a aparecer los primeros periféricos, pero entre ellos no he visto ningún volante. De todas formas, seguro que tarde o temprano sale alguno a la venta, aunque te aseguro que el joystick analógico es de lo más manejable.

**¿Saldrá el juego Dirt Dash o el Ace Driver para N64? ¿Y The Need for Speed?**

Hay un montón de juegos de carreras en preparación, entre lo cuales sabemos que anda Rave Racer, de Namco, pero no Need for Speed, de EA.

**¿Sabes algo nuevo sobre el F1 Grand Prix de Human?**

Nada que añadir a lo poco que se sabía. Seguimos esperando con impaciencia, porque un juego de fórmula 1 para N64 es un dulce muy goloso.

Fernando Casas Vila.
Puerto de Santa María (Cádiz).

## ¿Qué pasaría si...

**...Sonic se mareara de tanto dar vueltas?**
**...Yoshi se equivocara de juego y se metiera en el Turok?**
**...Mario abriera una pizzería? ¿Su especialidad sería la pizza de champiñones?**
**...nadie más quisiera secuestrar a la princesa Toadstool?**
**...Megaman se cansara de matar a los mismos enemigos? ¿Se marcharía con Zero de copas?**

Marc Tejada Tubert. Centelles (Barcelona).

**Envía tus cartas con dudas, trucos, sugerencias, críticas y lo que quieras a: SUPER BIG N. Nintendo Acción.**

9 DE CADA 10

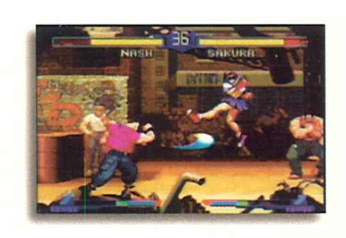
DENTISTAS RECOMIENDAN

ESTE VIDEOJUEGO



TAPSA/











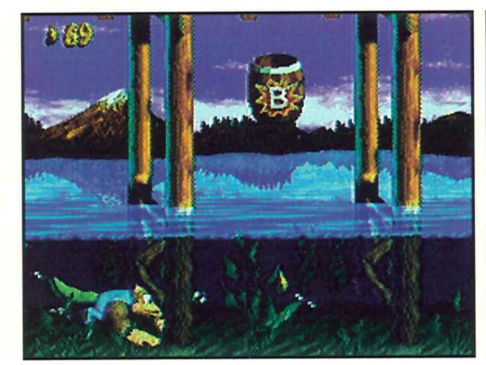

+ LOS 8 DE SIEMPRE



Super Nintendo / 32 Megas / Nintendo-Rare / Plataformas / Diciembre

## DKC 3/ *Las renderizaciones marcarán otra vez las diferencias*

Personajes nuevos, más enemigos y más niveles. En DKC3 habrá más novedades que nunca, pero todo seguirá igual. Continuaréis disfrutando del juego más impactante de los últimos años. Como la primera vez.



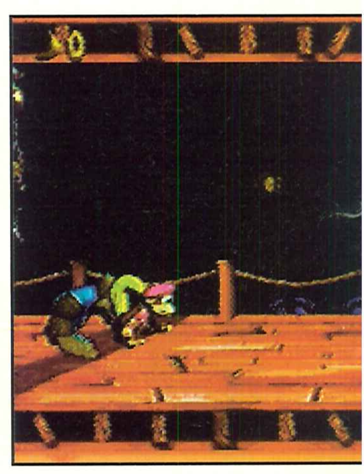



# Y los Kong volverán al país de las maravillas

El turrón, el Nacimiento, el árbol, las doce uvas y un nuevo cartucho de Donkey Kong Country. ¿Qué tienen estas cosas en común? Pues que todas son tradiciones navideñas que se repiten un año tras otro. Y como el calendario indica que el 24 de diciembre está ya ahi, a la vuelta de la esquina, esta Preview de **Dixie Kong's Double Trouble** está más que justificada.

Ya en el número pasado os presentamos a los principales protagonistas del juego, y también dimos las primeras pinceladas sobre el argumento, así que por este lado sólo cabe recordar que esta vez la pareja protagonista va a estar integrada por una veterana (**Dixie**) y una debutante (**Kiddy**), y que va a haber un montón de **caras nuevas** tanto entre los enemigos como entre los secundarios que ayudarán a vuestros personajes a rescatar a Donkey y Diddy Kong.

El grueso del juego lo van a constituir **40 niveles** que esconderán hasta **82 habitaciones** de bonus ocultas, todo un récord en la serie DKC. Además



El viaje por las fases de DKC3 tendrá una última parada obligatoria en el hogar de los jefes finales. Éste enorme barril será el guardián de la primera, y la clave para ganarle estará en su voraz apetito.



La velocidad también será un factor a tener en cuenta. En esta fase nevada, nuestras dos monitas pilotarán un trineo a toda velocidad y, al tiempo, pondrán a prueba vuestros reflejos.

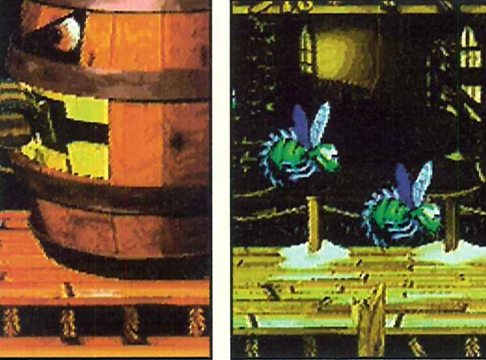





de introducir las novedades comentadas en el reparto, los programadores aprovecharán para seguir **mejorando el aspecto de los gráficos**, algo que parecía casi imposible cuando vimos las renderizaciones del primer capítulo, pero que se hará realidad en esta tercera entrega. Habrá una nueva forma más detallada de presentar los mapas de las fases, y os encontraréis ante todo tipo de escenarios y situaciones, desde **niveles submarinos más tenebrosos** que nunca hasta un bosque en el que tendréis que refugiaros de los **relámpagos de una tormenta**. No habrá ni un solo rincón del juego en el que no se note el trabajo exhaustivo de los programadores, algo que a estas alturas no extrañará a nadie. Por algo estamos hablando del mejor cartucho de Super (con permiso de Yoshi's Island, claro).

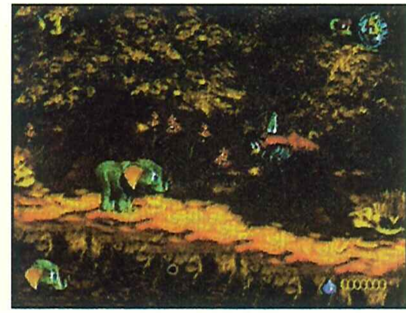






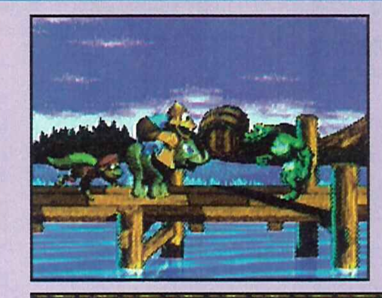




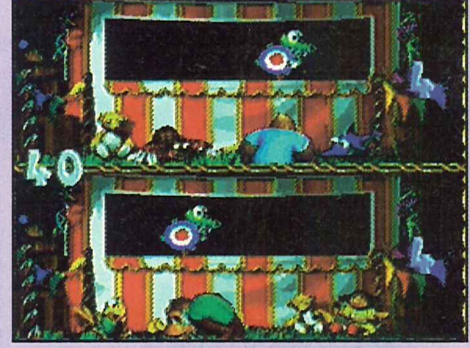



**Era difícil mejorar las dos entregas anteriores de DKC. Por eso los de RARE han optado por estirar la jugabilidad sin perder un ápice de calidad gráfica.**

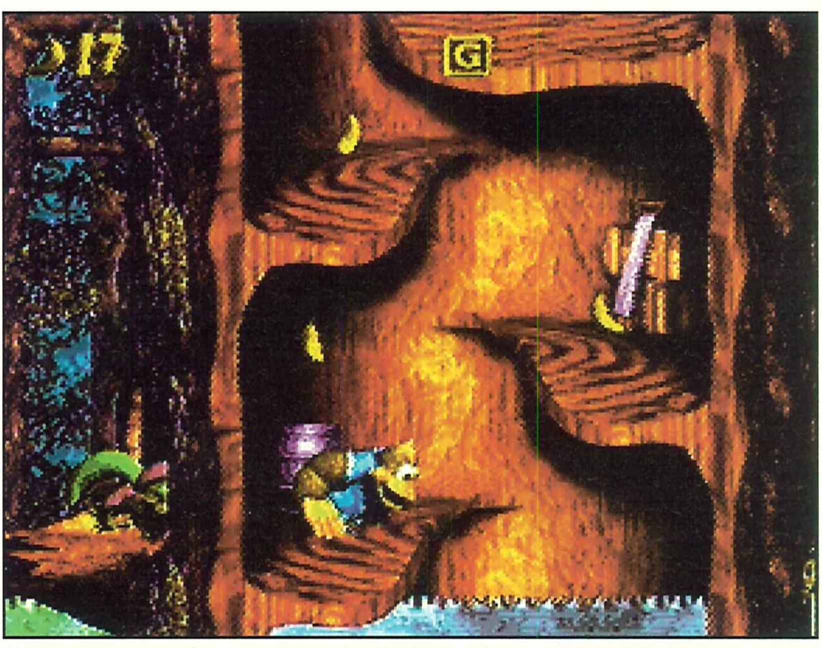
## Entre nuevos juegos y elefantes



*¿Más de lo mismo? ¿Tres partes no serán muchas? Pues no, porque en DKC3 os vais a encontrar* ***novedades*** *suficientes para que se note claramente que es un juego distinto. Habrá una* ***nueva protagonista****, la gorila Kiddy, participaréis en varios* ***juegos de bonus*** *distintos (aquí veis uno de ellos: el* ***tiro al blanco****), recibiréis la ayuda de nuevos animales, como el* ***elefante Ellie****, y conoceréis a una* ***familia de osos muy peculiar****. Y todo, como antes, en un envoltorio renderizado de auténtico lujo.*

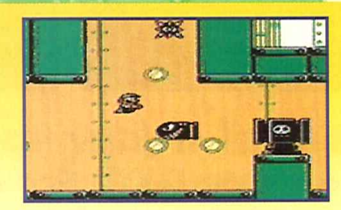






En fases como la que tenéis en pantalla, el scroll vertical dará las órdenes. Aquí Kiddy y Dixie deberán sortear los obstáculos del tronco y, si no andan listas, serán desmenuzadas por una gran sierra mecánica.

# ¡¡AHORA TUS

### SUPER MARIO LAND 2

PRECIO ESPECIAL

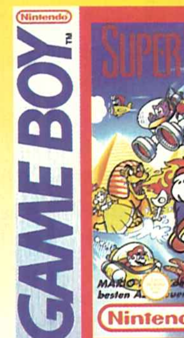
Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 94
Super Juegos: 84

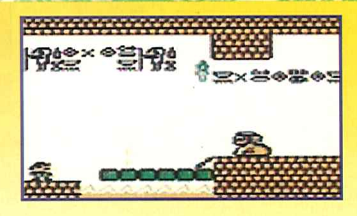



### DONKEY KONG

PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 90
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 86

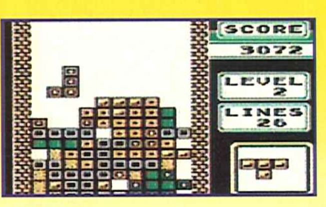




### SUPER MARIO LAND

PRECIO ESPECIAL

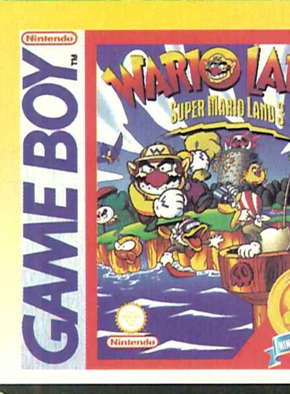
Megas: 1
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 90


### TETRIS

PRECIO ESPECIAL

Megas: 1
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos

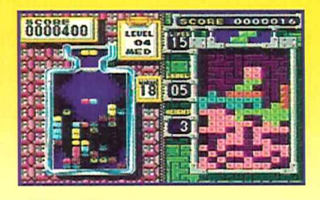



### WARIO LAND, SUPER MARIO LAND 3

PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 93
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 93

### TETRIS & DR. MARIO

PRECIO ESPECIAL

SUPER NINTENDO

Megas: 8
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 94
Super Juegos: 91
Nintendo Acción: 94

SUPER NINTENDO

### SUPER MARIO KART




PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 97
Super Juegos: 86

### THE LEGEND OF ZELDA

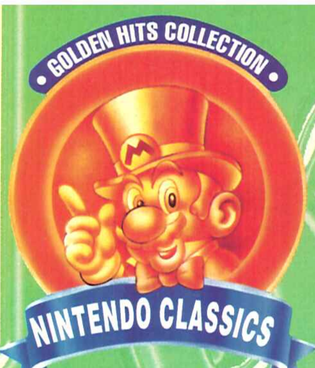


SUPER NINTENDO

PRECIO ESPECIAL

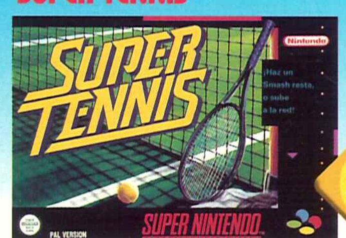
Megas: 8
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 97





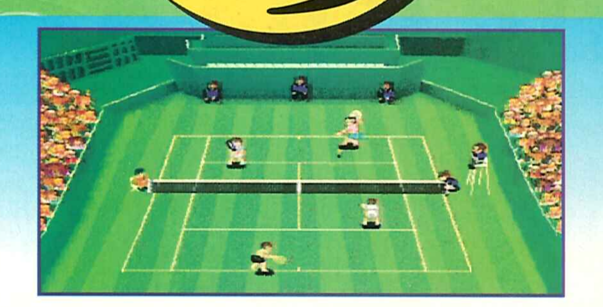

# A UN PRECIO ESPECIAL !!

## SUPER TENNIS




Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 90

SUPER NINTENDO



## F. ZERO




Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 90



SUPER NINTENDO

## KIRBY'S GHOST TRAP




SUPER NINTENDO



Megas: 8
Nº de Jugadores: 1

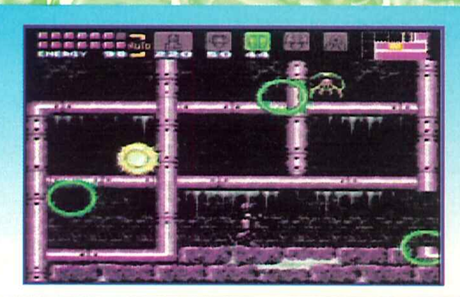
PRECIO ESPECIAL

## SUPER METROID




Megas: 24
Nº de Jugadores: 1
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 96
Super Juegos: 96
Nintendo Acción: 95

SUPER NINTENDO



## KILLER INSTINCT

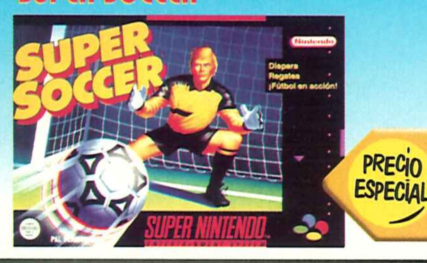



PRECIO ESPECIAL

Megas: 32
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 95
Super Juegos: 94
Nintendo Acción: 97




## SUPER SOCCER




Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
**Puntuación revistas del sector**
Hobby Consolas: 94







**¡El Club Nintendo responde!** Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44.

Nintendo
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid

El precio de la nueva **Game Boy Pocket** será de 9.900 pts, aunque podrá variar según el lugar donde la compres.

# Ya está a la venta la JOYA

Una pequeña revolución está sucediendo en el mundo de las portátiles. Nintendo España acaba de poner a la venta la tercera generación de Game Boy, que ofrece como grandes novedades una espectacular reducción de tamaño y un mejor aprovechamiento de la pantalla de cristal líquido.

Luce un **sofisticado diseño**, de redondeadas curvas, tonos suaves, tirando a plateados, y un atractivo nombre: **Pocket**, que es **bolsillo en inglés**, y la coherencia dice que es donde podrás llevarla. La nueva Game Boy es un **bombón de lo más apetecible** que no sólo te sorprenderá por su aspecto (y su precio) sino que además te dejará alucinado por las **mejoras tecnológicas** que incorpora.

Game Boy Pocket es la idea más innovadora (no cuenta el Virtual Boy, que está siendo un chasco) que sale del **departamento de investigación y desarrollo nº1 de Nintendo Japón**. Se gestó en la cabeza de **Gumpei Yokoi**, el japonés que también se sacó de la manga el Game Boy, en principio como lavado de cara y luego como revolución técnica. En ambos casos el primer paso fue el mismo: **reducir el tamaño**. Y se apuró y apuró hasta dejarla en un **30% más pequeña**, aunque ya nos han avisado de que se podía haber llegado más lejos. El caso es que el "lifting" se consiguió gracias a la eliminación en algunos casos, sustitución en otros, de ciertos condensadores, lo que por un lado obligó a **cambiar el voltaje: de 6V a 3V**, pero por otro propició un efecto adelgazamiento de más de la mitad de su peso.

## Estas son sus medidas






# más pequeña de Nintendo

El proceso de reducción no afectó a la pantalla, que era el elemento en el que se iban a concentrar los esfuerzos del departamento. El objetivo era ofrecer **más nitidez, mayor resolución** y como consecuencia, eliminar los incómodos reflejos del LCD del actual Game Boy. Dicho y hecho, la nueva pantalla cambia los tonos verdosos por blancos y negros mucho más visibles, **aumenta el contraste** e incrementa la resolución de los gráficos. La visibilidad es perfecta, algo que podréis apreciar mejor cuando conectéis los Donkeys renderizados.

La nueva consola está ya a la venta. A nosotros nos han dicho que podréis encontrarla a 9.900 pts, una ganga, pero también que en algunos sitios estará más barata y en otros algo más cara. Tú verás. Otra cosa que nos han comunicado los de Nintendo es que **el resto de modelos de Game Boy**, la versión básica y la special edition, **continúan disponibles**. O sea que por alternativas no os vais a quejar...







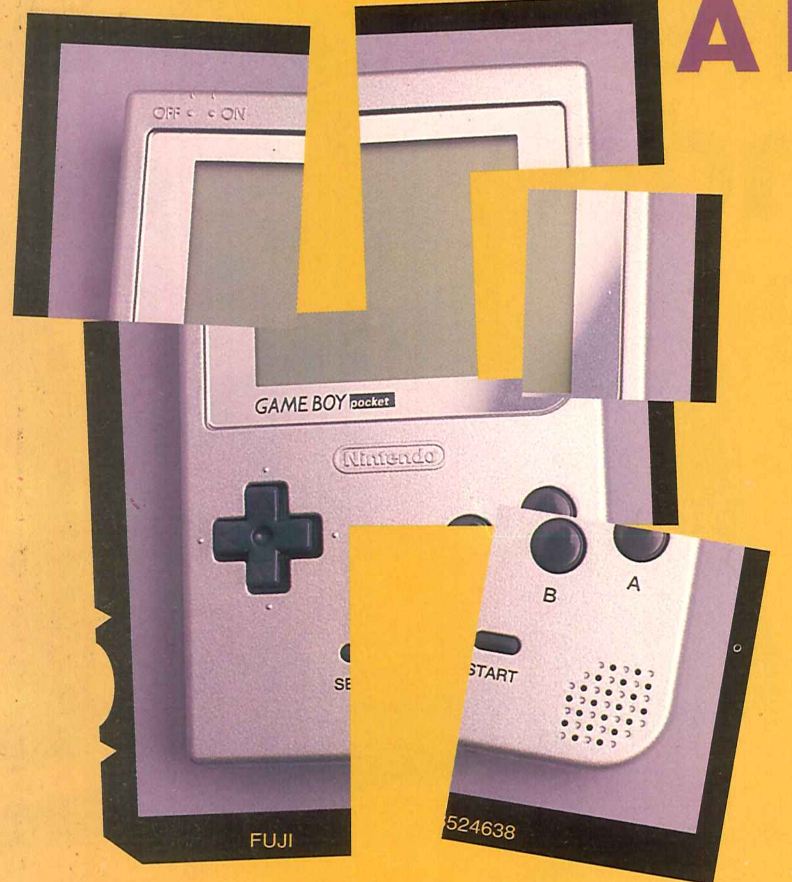



## El éxito de una evolución

*En **enero de 1991, Erbe**, la compañía que distribuía los productos de Nintendo en España, lanzaba **Game Boy en su versión original**. Cuatro años después, en **abril de1995**, **Nintendo España** ponía en circulación **Game Boy Special Edition**, el llamativo modelo de colores que rápidamente atrajo la atención de todo el mundo. Poco más de un año más tarde, la filial de Nintendo en nuestro país se encarga de distribuir **Game Boy Pocket,** la consola portátil más pequeña, sofisticada, jugable y con más software a su disposición del mundo. En los cinco años que han transcurrido desde la aparición de Game Boy, el **mercado ha respondido satisfactoriamente** a la propuesta de Nintendo. Cuando termine el año, la gran N habrá alcanzado el **millón de máquinas vendidas** en nuestro país. Sólo durante 1996, **170.000 Game Boy** habrán salido de las tiendas según estos porcentajes: 50.000 unidades del modelo básico; 80.000 de colores; y del **Pocket se espera vender 40.000 piezas** en sólo dos meses. A estas escalofriantes cifras hay que añadir los no menos sugerentes números que se manejan en el mundo. En mayo de 1996 se hablaba de **48 millones de máquinas** y **218 millones de cartuchos vendidos**. Para finales de año podrían haber agotado los ceros...*

# Game Boy pocket AL DETALLE

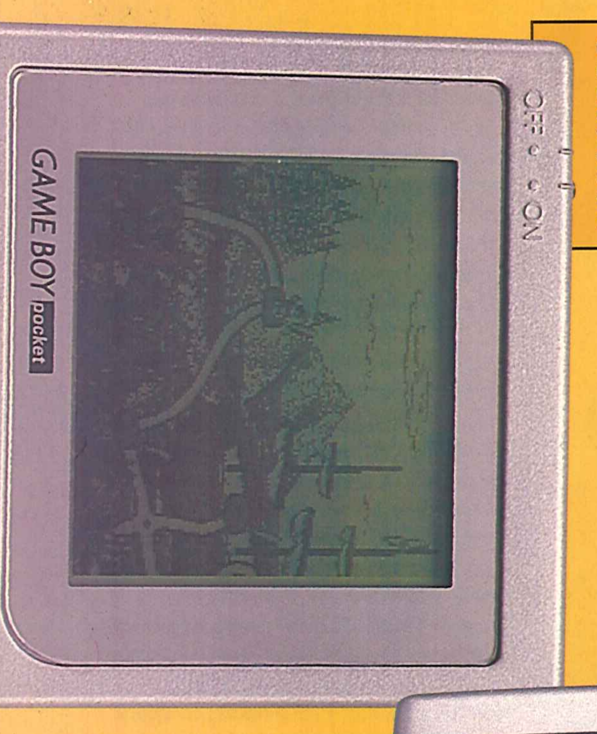
**Acabáis de conocer las líneas básicas que presiden el lanzamiento de Game Boy Pocket. Ahora toca meterse en faena, o lo que es lo mismo, explicar paso a paso cómo es la nueva portátil de la Gran N. Así que hemos dividido esta doble página en dos argumentos. Uno, con fotos desde todos los ángulos para que descubráis los recovecos de la máquina. El otro, con una entrevista en exclusiva al director del equipo que desarrolló la Pocket.**







Instrucciones al dorso, lugar de origen (China en este caso) y **ranura para la entrada de cartuchos**. Diferencias con el modelo "normal": **está más al descubierto y le han extirpado los brazos laterales** que, digamos, acogían el software. En las instrucciones del aparatejo recomiendan que siempre dejes un cartucho puesto en el Game Boy, por aquello de mantener limpita la entrada. Un consejito.




Quizá en esta fotografía no lo advirtáis como merece, pero que os quede claro de todas maneras que se ha aumentado la **visibilidad de la pantalla** gracias al cambio de tonos verdosos por blancos y negros, y al aumento en el contraste. Ambas medidas regalan a su vez **mayor definición**, un concepto que sólo es posible entender a la vista de un Donkey renderizado. Como el de la imagen.

La **toma de corriente** está situada junto a la de cascos en la GB Pocket (no en un lateral como en el modelo original). El voltaje ha cambiado también, **de 6V a 3 voltios**, con lo que tendréis que haceros con una **nueva fuente de alimentación**. En USA, este adaptador cuesta cerca de 20 dólares.

Por fin vais a saber con seguridad si la Game Boy está o no conectada con sólo echar un vistazo al interruptor. Así de fácil. Han colocado un **adhesivo de color rojo llamativo junto al botón On/off** que enseguida te deja claro si la consola está o no en marcha. Antes era un engorro, porque tenías que mirar la pantalla, y puede que hubiera mucha luz...




Cambio en la fuente de energía portátil. De las 4 pilas del "original" pasamos a 2. Del tamaño **AA, al tamaño AAA** (más finitas), o lo que es lo mismo, de los 6 voltios a los 3, aunque el mismo consumo (**0.7 watios**). En total, **10 horas de jugabilidad**.

La ranura que permite **conectar dos Game Boy Pocket** es diferente a la del Game Boy original. Necesitarás comprarte un adaptador (5.95 $ en USA) y luego tener el consabido **cable "linkeador"** (8.50 $ en USA)

El **nivel de contraste** también se puede modificar en la pantalla del Pocket. Aunque la **intensidad y el brillo que proporciona la máquina es simplemente ideal,** nunca está de más poder variarlo a tu antojo.

## Hablamos con **Mr. Izushi**, Deputy General Manager de departamento de investigación y desarrollo Nº1 de Nintendo Japón.

Nintendo Acción: ¿Habrá algún juego específico para GB Pocket, o serán todos compatibles con los de GB?

Mr. Izushi: *No, todos los juegos de Game Boy se pueden jugar en Game Boy Pocket, así que los juegos serán los mismos.*

NA: ¿Qué diferencias técnicas existen entre GB Pocket y la GB original?

I: *Se ha efectuado una gran mejora en el LCD (liquid crystal display). La pantalla es mucho más clara y se juega mejor (mejor cristal líquido, cristal más fino, etc.), y se ha cambiado el voltaje de 6V a 3V para ajustarlo al tamaño más pequeño. También incorporamos RAM de video en el chip de la CPU para disminuir los impactos en la pantalla.*

NA: ¿Sería posible reducir aún más el tamaño de la máquina?

I: *Si no nos preocupamos del coste, sería posible hacerla más pequeña. Sin embargo, pienso que no sería práctico jugar con un hardware tan pequeño.*

NA: ¿Están investigando o trabajando en un proyecto de portátil con pantalla en color?

I: *Fue posible introducir la pantalla en color en la Game Boy original, pero mantuvimos adrede la pantalla en blanco y negro. Las razones fueron: (1) la pantalla en blanco y negro ofrece la misma diversión a los jugadores, (2) las pilas duran mucho más, (3) el precio se puede mantener más bajo, y (4) el LCD en color es difícil de ver en el exterior. Tecnológicamente, es muy posible crear una Game Boy en color.*

NA: ¿Cuánta gente trabaja en el departamento de R&D1?

I: *No puedo contestar a esta pregunta. (Literalmente)*

NA: ¿Sólo trabajáis en proyectos de hardware, o también en software?

I: *Nuestro departamento desarrolla software para todas las plataformas. Este departamento también creó un adaptador de Game Boy para cuatro jugadores, un ratón para SNES y un bazooka (accesorio de juego).*

NA: ¿De quién fue la idea del Game Boy Pocket?

I: *De Mr.Gumpei Yokoi, ex-director general de R&D1.*

NA: ¿Cuándo tuvo la idea?

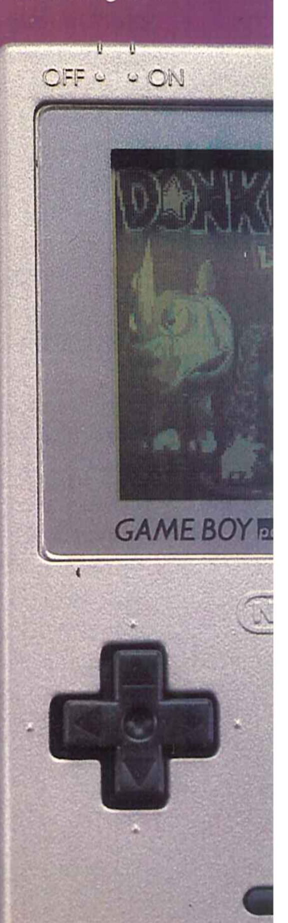
I: *Aproximadamente, se le ocurrió en el otoño pasado.*

NA: ¿Cuánto tiempo se tarda en desarrollar una nueva máquina?

I: *Depende de la plataforma, pero normalmente lleva de uno a tres años.*

NA: ¿Qué cambios habéis hecho para disminuir tanto la talla de la GB original?

I: *Muchas partes electrónicas, como ciertos condensadores, fueron convertidas en chip (tan pequeños como un grano de arroz). Dos "tableros" , uno para el cristal líquido y otro para el control, se combinaron en uno solo. El video RAM se integró en un chip CPU que disminuyó el número de impactos en pantalla. El voltaje pasó de 6V a 3Voltios, con lo que se volvió físicamente más pequeño.*



## El Confidencial

*Sed bienvenidos a la columna más "petarda" del panorama consolero. Hoy abrimos en compañía del insigne* ***Shigeru Miyamoto****, quien en una entrevista concedida a la revista japonesa* ***Fami Maga*** *dejó boquiabierto al personal al afirmar que* ***Super Mario64 usa sólo ¡¡el 60%!! de la capacidad tecnológica de Nintendo64****. Además, el genial programador no se cortaba en admitir sin tapujos que ya está pensando en una secuela para este juego.*

*Nos ocupamos ahora de ese manantial de rumores que es* ***Mortal Kombat.*** *Lo primero es decir que hay quien sugiere que en* ***MK Trilogy*** *podría haber algún nuevo movimiento final de lo más espectacular. Por otra parte, también se rumorea que Williams está pensando en* ***dedicarle un juego entero a Sub-Zero****, aunque con apariciones esporádicas de otros personajes de la serie Mortal Kombat.*

*Otro de los comentarios que se siguen repitiendo con insistencia mes tras mes es que* ***Final Fantasy VII*** *va a tener una versión en N64. Como ni Square ni Nintendo dicen esta boca es mía, a nosotros sólo nos queda comentároslo y rezar por que sea verdad.*

*Por las autopistas de Internet corre una noticia sobre los* ***recortes que va a aplicar Nintendo sobre Cruis'n USA*** *en su paso Nintendo64. En la recreativa era posible atropellar a los animales que cruzaban la carretera, algo que por lo visto va a ser imposible ahora porque simplemente no habrá animal alguno al que atropellar. Además, los que conseguían acabar el juego eran felicitados en Washington DC por el presidente* ***Clinton y su esposa Hillary****, un honor que no alcanzarán los que lleguen al final de la versión de N64.*

*Os decimos adiós hablando de* ***Yoshi's Island64****, uno de esos juegos que despiertan expectación sólo con oír su nombre. El cartucho va a estar a la venta en Japón en diciembre, y ha sido definido como el primer* ***plataformas en 2 1/2 dimensiones para N64****. ¿Qué quiere decir eso? Pues que aunque los escenarios tengan apariencia tridimensional, se jugará como un 2D normal, con los movimientos de los personajes restringidos.*

***Por Javier Abad***

## GB THQ recupera otro clásico del arcade

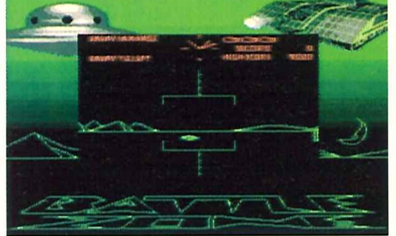
# BATTLEZONE/SUPER BREAKOUT, DOS CLÁSICOS EN UNO PARA TU GAME BOY

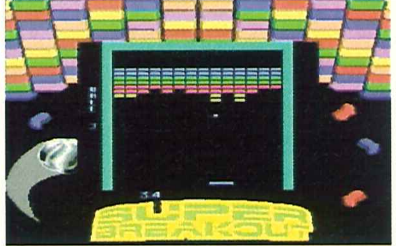
### • La moda retro continúa imparable

Una de las tendencias más de moda últimamente es **recuperar viejos arcades** de la década pasada. THQ no ha querido mantenerse ajena a este rejuvenecedor fenómeno, y fruto de ello es la aparición de **Battlezone/Super Breakout**, un **2x1** para Game Boy que está ya entre nosotros via **Arcadia**.

Battlezone es un **simulador de guerra** en el que os ponéis a los mandos de un tanque. Se caracteriza por los gráficos a base de **trazos lineales** de inconfundible aspecto.

Super Breakout es una recreación del clásico **Arkanoid** que os propone acabar con un montón de muros de ladrillo en sus distintos modos de juego. ¿Sólo para nostálgicos?





## novedades Llega Incantation para SNES

# SPACO NOS VA A DEJAR ENCANTADOS

### • También prepara varios lanzamientos para Game Boy

Spaco todavía guarda en la recámara un juego de Titus más que unir a la avalancha de lanzamientos para SNES de la compañía inglesa. Se llama **Incantation**, es un **plataformas de bonito diseño** protagonizado por un joven mago, y estará **disponible en diciembre**.




Además, Spaco va a ocuparse de la portátil con la inminente puesta a la venta de **Titus the Fox, Lamborghini American Challenge y Blues Brothers 2**, tres títulos veteranos que aún no habían aparecido en nuestro país, y el **relanzamiento** de **Monster Max**.

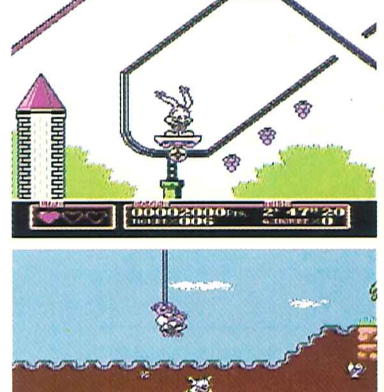
Pero las novedades no acabarán ahí. También antes de fin de año llegará **Marvel Superheroes**, el juego de Capcom para SNES.

## NES Buenas noticias para los 8 bits

# TINY TOON 2 REVITALIZA LA NES

### • El juego ya está disponible

Después de muchos meses sin un cartucho que llevarse a la boca, Spaco lanza **Tiny Toon 2: Trouble in Wackyland** para NES. Portagonizado por **Buster Bunny, Montana Max** y demás de la **Warner**, el cartucho se desarrolla en el interior de un parque de atracciones. Todo está bañado por unos **gráficos graciosos** y con diferentes perspectivas, y un **original sistema de juego.**








# Ningún juego hará tanto por Nintendo 64 como Mario Kart

Vendió más de tres millones de cartuchos en todo el mundo. Y aún hoy, cinco años después de que Nintendo subiera a Mario en un kart y lo pusiera a correr en Super Nintendo, el cartucho continúa batiendo records en Europa, Japón y Estados Unidos. Apenas en un mes, el fontanero y su 'troupe' participarán en una carrera desaforada en pos de los nuevos tiempos. Todos afrontan con un optimismo sin límite el lanzamiento de Mario Kart para Nintendo 64. Será en diciembre, y los nipones ya se frotan las manos.

# KART 64

Por fin hemos tenido acceso a las pantallas más buscadas del momento. Aquí tenéis las **imágenes que desvelan cómo será Mario Kart 64**, en todo su esplendor, cuando sus **96 megabits** planten las ruedas en las tiendas de Tokio. No os miréis unos a otros. En la redacción también nos hemos quedado **alucinados** con lo que promete (y está a punto de cumplir) el juego, y también nos han dado ganas de adelantar un pelín el calendario para pillarlo cuanto antes.

Lo que se deduce de estas pantallas es un **universo de jugabilidad y entretenimiento sin fin**. Se deduce que el espíritu de Mario, en kart, continuará más vivo que nunca. Y también que se ha superado la prueba. No, no estamos adelantando acontecimientos, y a buen seguro que los japoneses se sorprenderán igualmente cuando, el **14 de diciembre**, se haga la luz.

Bien, por lo que hemos podido averiguar, el **desarrollo del juego será en plan Mario Kart de Super Nintendo**. Esto es, carreras en variadísimos escenarios (habrá 20 circuitos) cargados de vehículos (autobuses, trenes) a los que habrá que esquivar, por supuesto a bordo de simpáticos karts pilotados por **8 rostros** muy conocidos. En principio habrá **tres modos de juego**: **gran prix, battle mode y time attack**. El primero propondrá correr en el desierto, la playa o sobre la vía de un tren. **Increíblemente divertido**, porque a la velocidad del scroll y el diseño made in Silicon Graphics, añadirá un montón de detalles con los que te partirás de risa.

El Battle mode es un particular **todos contra todos** que pondrá en liza hasta a cuatro jugadores simultá-


La profundidad de los escenarios sólo puede dar realismo a la acción.


Los detalles made in Mario. Fíjate en la carita de las vacas. Para comérselas, vamos.




## 8 locos del kart

*Ocho arrojados pilotos conforman el staff inicial de Mario Kart. Se llaman **Mario, Luigi, Princesa Peach, Kinopio (Mushroom), Yoshi, Donkey, Wario y Koopa**. Se caen de la lista dos jóvenes conductores respecto a la versión de Super: **Nokonoko y Donkey Kong Jr.** Tenemos algunas imágenes alucinantes de los pilotos para que observéis los detalles, el **realismo** de los rasgos, los **colores** y también que todo lo que veis aquí aparecerá igual durante el juego.*





# Si queréis competición, probad en el versus a 4 jugadores

***2, 3 ó 4 conductores. Simultáneamente.*** *Todos contra todos o contra todos los demás. Los versus de Mario Kart jamás han sido igualados y parece que los de 64 bits serán aún más difíciles de superar. En estas imágenes tenéis un* ***versus a dos jugadores****, con* ***split screen****,* ***visibilidad sin límite*** *y todas las renderizaciones y perspectivas al día. Si echáis un vistazo a las pantallas de 4 pilotos sacaréis la misma conclusión. La pantalla se parte en* ***cuatro piezas*** *que conservan jugabilidad y tecnología. Sin parones, sin ralentizaciones. El despliegue será el mismo para tres jugadores, sólo que una de las "pantallas" se oscurecerá.*





El modo batalla se apropia de cuatro circuitos. Pero no olvides que podrás competir contra tres amiguetes en todos los recorridos que ofrecerá el juego, 20 en total, y todos cargados de efectos made in Nintendo inolvidables.





neos. Nuestro corresponsal en Japón, que sabemos de buena tinta que ya ha "testeado" el cartucho, nos ha dicho que este modo es **sorprendentemente jugable** y que a pesar del tamaño de las **cuatro pantallas en que se divide** la acción, jamás te perderás un solo detalle.

En el modo Time Attack, nuestro **kart correrá contra su homólogo fantasma**, algo así como una sombra que nos persigue sin cesar. Aquí no sólo lucharemos contra el crono, sino que además podremos **mejorar nuestro estilo de conducción**, apoyados en las lecciones que nos dará el propio Mario. El record de vuelta rápida y todos los tiempos que marques podrás grabarlos en la tarjeta de memoria del pad, y luego intercambiarlos con tus amigos.

**Tecnológicamente Mario Kart** estará a la altura de las circunstancias, pero este aspecto podréis apreciarlo mucho mejor en los recorridos nocturnos, cuando sólo las **luces de vuestro bólido iluminen** la carrera. Y no sólo los efectos de luz serán de fantasía, también la aparición de la niebla, y los saltos como buggies de playa en mitad del circuito, y los **movimientos sin límite de los coches**, y el realismo que exigirá el sonido y fx. En fin, que lo que tenemos delante será uno de los **cracks de estas navidades japonesas**, con permiso de Yoshi´s Island, que también está al caer.



## Hasta 20 circuitos



*El nuevo Mario Kart desplegará 20 circuitos, repartidos a razón de* ***16 pistas*** *para el modo* ***Gran Prix, y 4 para el de batalla****. El Gran Prix a su vez ofrecerá* ***4 copas diferentes****: Copa Kinoko, Copa Flower, Copa Star y Copa Special.*
*En todos los escenarios,* ***tecnología y simpatía*** *a raudales sorprenderán al corredor. Todo aparecerá tratado con la más depurada de las* ***técnicas de renderización****. Ya en pleno desierto, o en la playa o en propio castillo de Koopa disfrutaréis de una cuidada realización, una* ***velocidad*** *impensable de* ***scroll*** *y una limpieza de paso absoluta.*

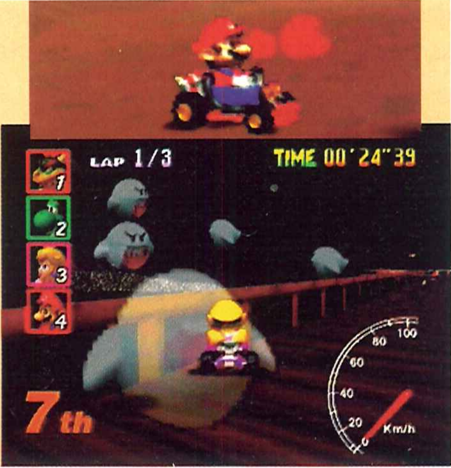


## Las curiosidades de Mario Kart

***Autobuses gigantescos*** *en mitad del circuito, y hasta trenes, marcas comerciales que adoptan nombres de los personajes del juego (****Yoshis1, Luigip****), revolcones de* ***karts en el barro****, derrapes, fantasmas que iluminan la pista... todo esto y mucho más os espera en un cartucho que volverá a romper moldes por su* ***originalidad*** *y desbordada fantasia. Nintendo lo ha vuelto a hacer.*










## Un avance sobre los items

***Lo bueno no cambia**, si acaso mejora aún más. En Mario Kart 64 podremos recoger diferentes items a lo largo de la carrera. Como en Super Nintendo. Hablamos de **bananas, caparazones de tortugas**... que proporcionarán a nuestro coche **ciertos poderes especiales** que, por ejemplo, nos permitirán repetir un determinado ataque sobre los rivales.*

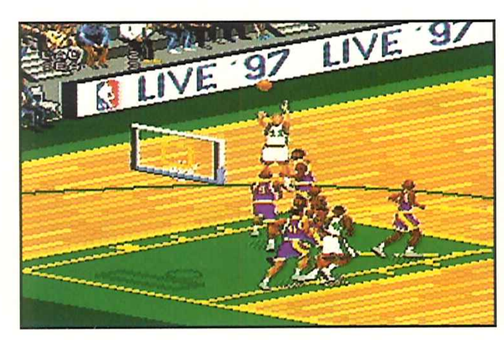
*El item más curioso será el **Reversal Punch**. Hará que nuestro piloto pueda escapar de situaciones catastróficas e incluso **pondrá las clasificaciones patas arriba**.*

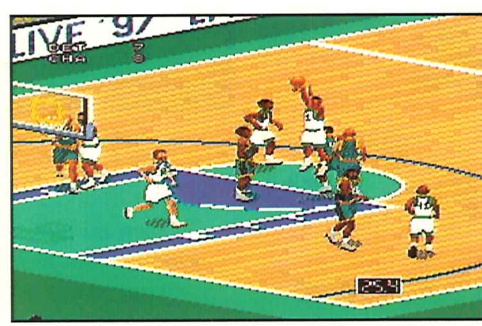
## Original, hasta en el envase

*El juego se **pondrá a la venta** conjunta e inseparablemente **con un pad de control. Nintendo** ya ha anunciado que el pack costará **9.800 yens** (el precio oficial de los cartuchos de N64), o sea que podemos aseguraros que **el mando os saldrá gratis**. El ofertón parece aún más irresistible cuando se dice que el citado **mando ha sido decorado combinando colores diferentes** a los habituales. Ojalá en su lanzamiento europeo se tomaran las mismas medidas.*

Super Nintendo / 16 Megas / Electronic Arts / Baloncesto / Diciembre

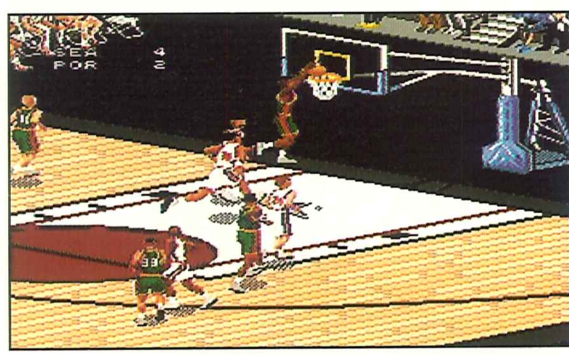
# NBA Live´97 / *EA pone al día su simulador de Basket*



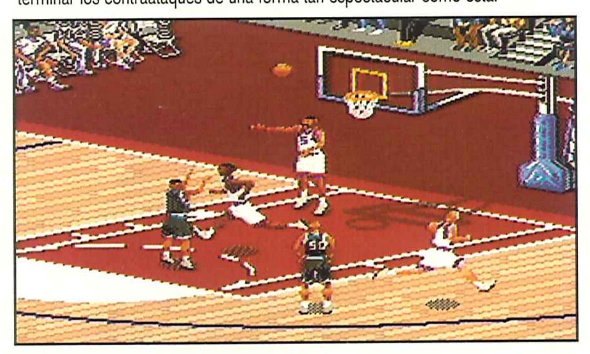



En breve, la NBA volverá a pasearse de nuevo por vuestras Super Nintendo. EA Sports ha vuelto a hacerlo. A diseñar un simulador de basket con el que os pondréis a la altura de las estrellas de la canasta.

El realismo no se limitará sólo al juego. También tocará otros aspectos como los uniformes de los equipos, los rasgos físicos de los jugadores y hasta el suelo de la cancha, que tendrá dibujado el escudo del equipo de casa.



Los botones L y R servirán para que vuestro jugador corra más y pueda terminar los contraataques de una forma tan espectacular como ésta.





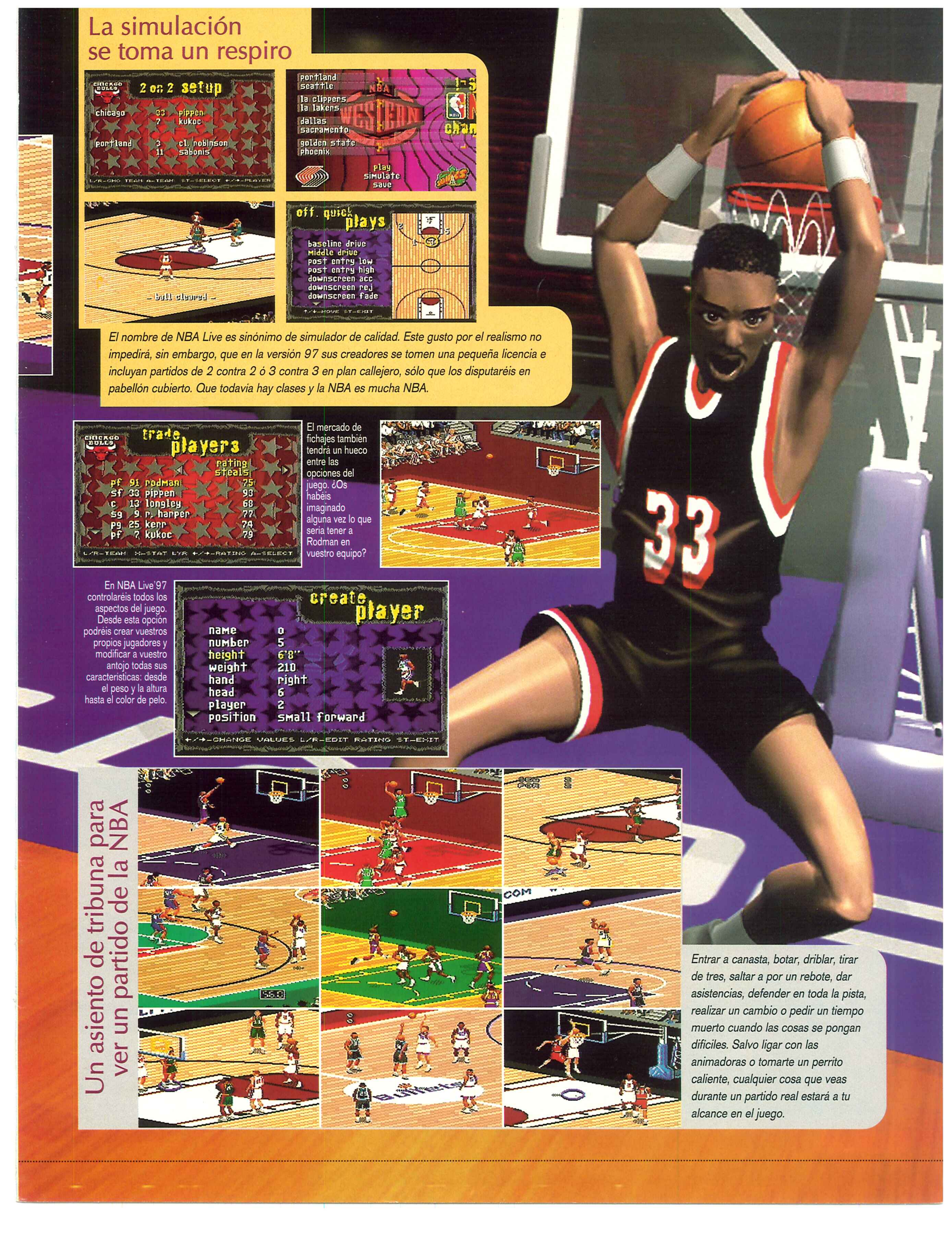

La información aparecerá en pantalla imitando el estilo de las retransmisiones de televisión. Será como ver un partido en tu consola.

## ¿Quieres jugar al baloncesto con los mejores?

Los juegos deportivos de Electronic Arts tienen una **cita anual con la Super** en la que, más que descubrir cambios profundos, se dedican a **mejorar algunos detalles** y a ponerse al día en aspectos un poco más superficiales. Este año ha sido FIFA'97 el encargado de abrir el fuego, pero inmediatamente después le va a seguir el otro gran simulador marca de la casa, **NBA Live'97**, que volverá a introduciros en vivo y en directo en los partidos del mejor baloncesto del mundo.

La acción continuará tratando de **imitar rigurosamente los partidos de verdad**, con idéntica perspectiva de juego y el mismo abanico de posibilidades técnicas y tácticas (jugadas preparadas, cambios, tiempos muertos, etc.) que tenia la anterior entrega. También se mantendrá el diseño de los sprites, que vestirán los trajes oficiales de sus equipos y hasta buscarán, en la medida de lo posible, los **rasgos físicos de cada jugador**. Será el realismo llevado hasta sus últimas consecuencias.

Hablando de novedades, el principal aliciente con el que os encontraréis serán las **plantillas actualizadas de los 29 equipos** que forman la liga profesional estadounidense, más todas las estadísticas de la temporada pasada grabadas en la memoria del cartucho. La otra gran innovación que destacamos será la presencia de un modo de juego en el que podréis echar **"pachangas" a media pista entre equipos de dos o tres componentes**. Con estas mejoras, y con la atractiva compañía de estrellas como Rodman, Pippen, Malone o Sabonis, ¿a quién no le apetece que comience la temporada de NBA Live'97?



## La simulación se toma un respiro



*El nombre de NBA Live es sinónimo de simulador de calidad. Este gusto por el realismo no impedirá, sin embargo, que en la versión 97 sus creadores se tomen una pequeña licencia e incluyan partidos de 2 contra 2 ó 3 contra 3 en plan callejero, sólo que los disputaréis en pabellón cubierto. Que todavía hay clases y la NBA es mucha NBA.*



El mercado de fichajes también tendrá un hueco entre las opciones del juego. ¿Os habéis imaginado alguna vez lo que sería tener a Rodman en vuestro equipo?

En NBA Live'97 controlaréis todos los aspectos del juego. Desde esta opción podréis crear vuestros propios jugadores y modificar a vuestro antojo todas sus características: desde el peso y la altura hasta el color de pelo.



## Un asiento de tribuna para ver un partido de la NBA

*Entrar a canasta, botar, driblar, tirar de tres, saltar a por un rebote, dar asistencias, defender en toda la pista, realizar un cambio o pedir un tiempo muerto cuando las cosas se pongan difíciles. Salvo ligar con las animadoras o tomarte un perrito caliente, cualquier cosa que veas durante un partido real estará a tu alcance en el juego.*

# DESAFIO

## TE RETAMOS A SUPERAR EN ESTOS
## NUESTROS JUGONES DEL CLUB NINTE

Este es tu gran desafío. Superar la puntuación de nuestros cuatro malignos jugones. Si lo haces, ¡¡prepárate!!. Haz una foto, de la pantalla, donde se vea claramente la puntuación conseguida. Rellena el cupón que encontrarás dentro de cada uno de estos cuatro juegos y mándalo todo al Club Nintendo, porque sólo por esto ya tienes el diploma de **"jugador de verdad"**, y además te mandamos también una **camiseta súper especial para jugones.**

### PUNTUACIÓN A SUPERAR: 1.840 PTOS.







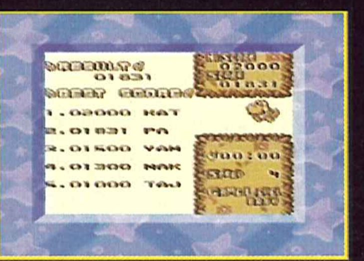


**EL SUPER TETRISTICO FRANCISCO:**
Muy peligroso. Sabe como eliminar bloque tras bloque, sin rasgo de humanidad. No te pongas en su camino, si no quieres que te aplaste.
JUEGO: TETRIS ATTACK (SN).
PRUEBA: TIME TRIAL.

### PUNTUACIÓN A SUPERAR: 1.831 PTOS.






**TRICEREBRAL PALOMA:**
Usa el Super Attack a todas horas. No se detiene, es incansable, destruye bloques seguidos sin parar. Es temida por los tetrísticos. Demuestra quién es el más hábil ensamblador del universo.
JUEGO: TETRIS ATTACK (GB).
PRUEBA: TIME TRIAL.

Solero&Solero

# OTOTAL

## JUEGOS, LAS PUNTUACIONES DE NDO. SI LO CONSIGUES... PREPÁRATE.

Pero aquí no acaba la batalla. Porque los tres mejores "scores" tienen algo muy especial esperándoles. El tercer y el segundo puesto se llevan gratis un **GB Pocket**, la pequeña maravilla de bolsillo, ¡y agárrate!, al mejor le regalamos, la **Nintendo 64**, la mejor consola del mundo, y un viaje a Madrid, con todos los gastos pagados, para enfrentarse en la madre de todas las batallas a nuestros jugones, y al mejor de la revista del sector que tu mismo elijas. La gran final te espera el 18 de enero. ¡¡Prepárate para un desafío total!!



### TIEMPO A SUPERAR: 1'. 38 ". 16









**ULTRA FRIO OSCAR:**
Un jugón que destroza el mejor tiempo, sin pestañear. Es frío como el hielo, parece que congelara el tiempo. Dicen que no es humano. Enfréntate a él y acaba con su arrogancia.
JUEGO: WINTER GOLD (SN).
PRUEBA: SUPER SLALOM (DOWNHILL).
CIRCUITO: SALT LAKE CITY

### PUNTUACIÓN A SUPERAR: 158.500 PTOS.









**META VILLANO GALACTICO EMILIO DARHT VADER:**
Te aniquila a la velocidad de la luz. Es el maligno rey del hiper espacio. Si te enfrentas a él, que la fuerza te acompañe.
JUEGO: GALAGA/GALAXIAN (GB).
PRUEBA: GALAGA.




LA IMAGEN DEL GANADOR SE UTILIZARÁ CON FINES PUBLICITARIOS. LA PARTICIPACIÓN EN LA PROMOCIÓN SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LAS BASES.

Nintendo España, S.A.

1) Acabas de entrar en la dimensión Nintendo. Aquí tienes 29 razones para perderte en ella.
2) La primera ocupa nuestra portada, viene montada en un kart y cuenta con Mario al volante. ¿Te apetece un paseito?
3) Pero es que este mes nos ha salido un número de lo más motorizado. Pasa y mira.
4) ¿Qué te parece que salga uno de carreras como Street Racer en Game Boy?
5) Y la cosa no acaba ahí: siéntate en la cabina de GTI Club y disfruta de lo último de Konami en versión arcade.
6) Es más pequeña, tiene un diseño alucinante y se ve mejor. Te hablamos de la Game Boy Pocket, que se presenta en sociedad.
7) La séptima idea se viste de gala para recibir la reentré Street Fighter.
8) Y la octava le rinde homenaje en forma de póster molón como pocos.
9) Oye, y recuerda que tenemos más lucha incluida en nuestro Dossier: KI Gold, MK Trilogy, Dragon Ball Hyper Dimension,...
10) Ronaldo, Mijatovic, Caminero, Rivaldo, Finidi, ¿adivinas de qué te estamos hablando?
11) De fútbol, claro, así que toca referirse a FIFA'97. Tienes seis páginas para flipar.
12) Bueeeeno, que a ti lo que te gusta es el basket. Pues nada, Preview de NBA Live'97.
13) Tintín afirma que esta idea es suya...
14) ...Porque el tío está que se sale: ya anuncia su nueva aventura en los 16 bits.
15) Ponte al día del desembarco de juegos de Titus leyendo nuestro reportaje especial.
16) Y ahora comienza a hacer reverencias y no pares, porque avalanchas así... es difícil.
17) Corren tiempos revueltos en el país de Donkey Kong.
18) Lo primero es DKL2 en Game Boy.
19) Y después viene DKC3, aunque de momento se queda en una Preview.
20) ¿Sabes que ha llegado un rey a la portátil? Es King of Fighters, y lo hemos puntuado.
21) ¿Dónde estabas hace veinte años? ¿Quizá en el salón recreativo de al lado de tu casa?
22) Pues entonces seguro que te encanta la moda "retro" que se está imponiendo.
23) Si quieres dos muestras no te pierdas estos títulos: Mr.Do y Galaga & Galaxian.
24) ¿Quién sube? ¿Quién entra? Un día cualquiera en la vida de El Pulso.
25) ¿No te parece que es el momento idóneo para un concursito? Mira el de Infogrames.
26) Envía tus mejores cartas, tus dibujos más artísticos y esas fotos que sabes hacer.
27) Los Pitufos nos han pedido que les hagamos un hueco en estas 30 Ideas
28) Tiene su explicación: es que han llegado al final de su guía para Super Nintendo.
29) Sam, el troglodita de Prehistorik Man, también termina aventura.
30) Y ya nos vamos. Hasta la próxima.

30 IDEAS NINTENDO

## Desafío Otra gran promoción de Nintendo España

# AVISO A TODOS LOS 'JUGADORES DE VERDAD'

• ¡¡Hay muchos regalos en juego!!


'Galaga & Galaxian' Game Boy
'Tetris Attack' Game Boy
'Tetris Attack' SNES
'Winter Gold' SNES

Es hora de demostrarle a todo el mundo que eres un jugador de verdad. Porque gracias a la **promoción que acaba de poner en marcha Nintendo España**, no sólo tendrás la oportunidad de dejar claro que eres el mejor, sino que además podrás llevarte un montón de regalos.

La promoción se hace con los siguientes juegos: **Tetris Attack (Game Boy y SNES), Winter Gold (SNES) y Galaga & Galaxian (Game Boy)**. Y consiste en 'pelearte' con el cartucho hasta que hagas **una puntuación inmejorable. Entonces tomas una foto de la pantalla** y la mandas al Club Nintendo junto al cupón que encontrarás en el cartucho. Pronto recibirás una **camiseta del club y un diploma** que te acredita como jugador de verdad.

El día **10 de enero se revisarán** todas las puntuaciones recibidas. Si la tuya está entre las tres mejores de cada juego que compite, fíjate en lo que ganarás. Al segundo y tercer mejores "scores", se les premiará con una **Game Boy Pocket**. El primero se llevará una **Nintendo64** y una **invitación para venir a Madrid y competir contra los mejores jugadores del Club Nintendo y las revistas especializadas**. Este desafío tendrá lugar el sábado **18 de enero, en el 'Showroom'** que Nintendo montará en la capital de España.

## periféricos Mandos para todos los gustos

# INTERACT CONTROLA EN N64



• Sharkpad Pro, un mando para los jugadores más exigentes

Los usuarios americanos de Nintendo64 comienzan a disfrutar con la llegada de los primeros pads y periféricos para su nueva consola. La última hornada de estos accesorios viene con firma de **Interact**, y tiene su mejor exponente en el pad que aparece en la imagen. Se llama Sharkpad Pro, luce un atractivo diseño transparente y cuenta con un panel de botones en su parte central que sirven para activar el **autofire** y la **cámara lenta**. Interact ha presentado también otros **cinco periféricos**, entre los que se incluye el **Flight Force Pro 64**, un joystick ideal para simuladores de vuelo.

## Ganadores CONCURSO DISNEY

Ganan un lote con todos los juegos de Super Nintendo lanzados por Nintendo España durante 1996:

| | |
|---|---|
| **Daniel** Bornez Martínez | Guipúzcoa |
| **Adolfo** Fernández Martínez | Madrid |
| **Juan Carlos** Ferrer Punzano | Alicante |

Ganan un lote de todos los juegos lanzados por Nintendo España para Game Boy en 1996:

| | |
|---|---|
| **Antonio M.** Lopera Bueno | Córdoba |
| **Roberto** Guzmán Flores | Málaga |
| **Tomás** Villanueva Elizondo | Guipúzcoa |
| **Mario** García Miguel | Valladolid |
| **J. María** Vázquez Rodríguez | Madrid |

## Asómate al lado más fresco de la Super

# Con Titus, la diversión va en serio

Han elegido el mejor momento para atacar. Justo cuando los usuarios de Super tienen poco que llevarse a la máquina (eso sí, lo poco, maravilloso), y justo cuando hacen falta cosas frescas, ingenuas si nos permitís. El contingente Titus basa su fuerza en la línea más tradicional y desenvuelta de los arcades de siempre. De plataformas, de disparos, de puzzles. Simple. Y aunque nada de lo que vais a ver os sonará a nuevo, los franceses se las han apañado para descubrir ese lado fresco por el que el tiempo no pasa. Este es un pequeño avance de los juegos que TITUS lanzará en España para SNES a partir de ya.



## El cerdo está de moda

*8 megas - Titus*

# Power Piggs *Of the Dark Age*

Titus se ha propuesto poner de moda el cerdo con un cartucho en la línea Boogerman, o sea que **haga reír** y tenga **detalles vacilones**. Este Piggs no sólo exhibe protagonista graciosete y cerdicola, sino que además hace girar su argumento alrededor de una **tienda de donuts**, lucrativo negocio en el reino.

Todo iba de maravilla hasta que a un tal Wolff le dio por invadir el reino y de paso atracar la tienda de marras. A **Bruno**, líder de los **Dark Age**, dueños del tenderete, le sentó mal la operación, así que espada en pezuña y donuts al hombro, se lanzó a la reconquista.

En su camino visitará los palacios abandonados y se enfrentará a lobos disfrazados de princesas. Lotta y Gilbert, sus amigos, pronto se añadirán a la fiesta, y cuando veais su **Butt Slam**, salto "culero", os partiréis de risa.




Lobos que se disfrazan de princesas contra cerdos que juegan a Robin Hood. Están locos estos galos.

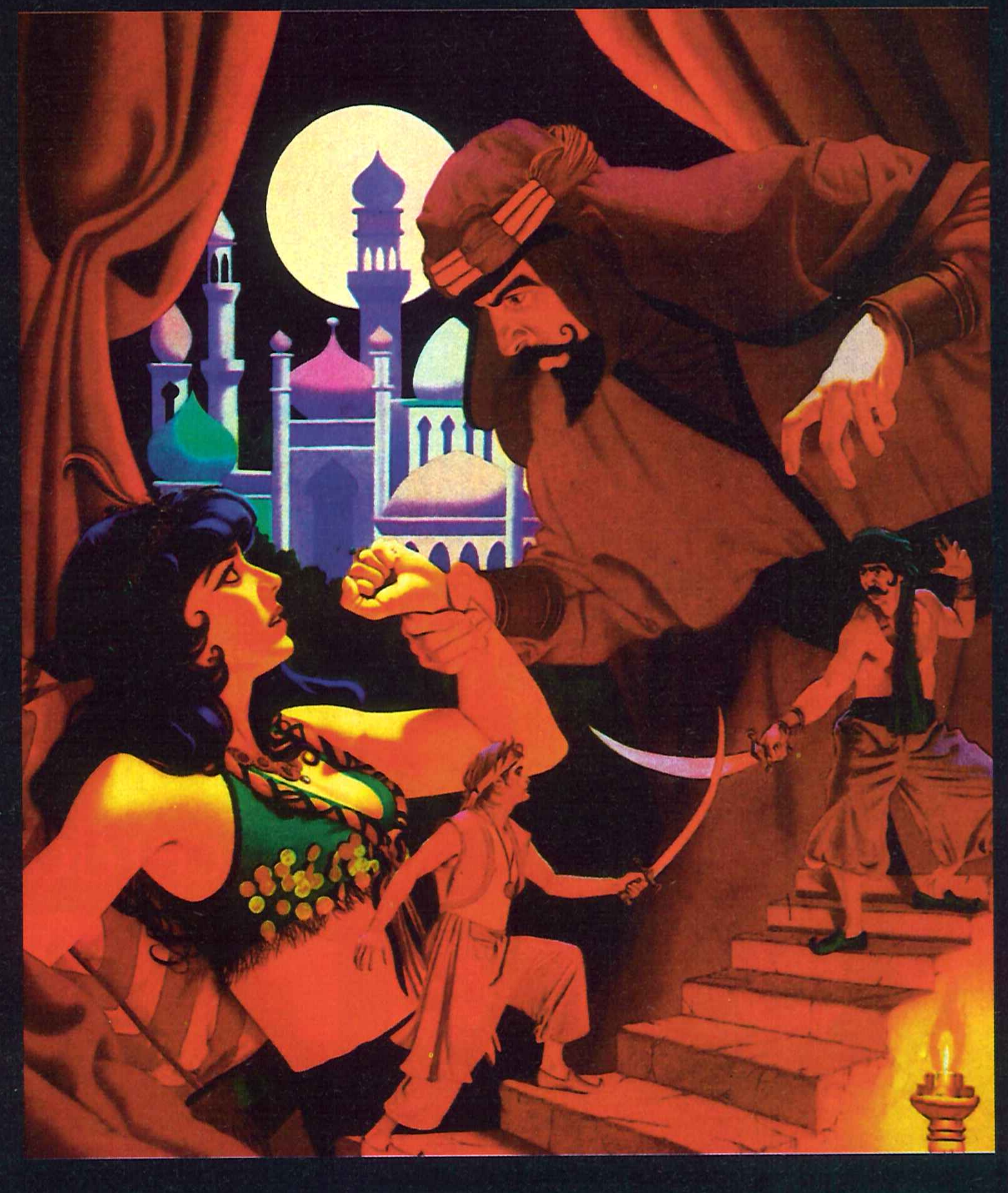


*16 megas - Titus/Psygnosis*

# Prince of P

## The Shadow and the Flame





Han pasado **cuatro años** y aquel ladrón que se convirtió en príncipe sigue igual de mozalbete y dinámico. En ese tiempo, él y la hija del Sultán han comido muchas perdices (como sus creadores) y hasta han proyectado un palacio nuevo, con la de lío de arquitectos y constructores que lleva eso. Una mañana las perdices se acabaron. Aunque el príncipe estaba algo dormido todavía, pudo ver que su puesto había sido usurpado... por él mismo. Bueno, en realidad era el **pesado de Jaffar, el visir,** que **hechizo de magia** a cuestas, embrujó a todo quisqui para que quisqui le viera como un vulgar ladrón. Total, que el chaval tuvo que tomar las de Villadiego, y preparar la cimitarra y el sentido de la orientación para enfrentarse a una nueva aventura en la que, se olía, iba a necesitar mucha pericia.

### 90 minutos de problemas

Así comenzará en vuestras Super **Prince of Persia 2**, el príncipe espada en mano de nuevo, y con la vista puesta en **escapar, localizar el antídoto y destrozar al visir** de las narices. En 16 megas, Titus ha planteado un esquema **súper plataformero** en el que primarán más habilidad y orientación que acción, a pesar de la proliferación del cuerpo a cuerpo. Tendréis 90 minutos para luchar contra **esqueletos, guardianes, serpientes**; para localizar la salida en demasiados laberintos; para probar vuestras habilidades (carrera, frenada, salto, escalada...); y sobre todo para dejaros atrapar por una jugabilidad a prueba de dificultades, muertes, empalamientos, trampas y pócimas venenosas. Nadie os ha dicho que el reto de **Jordan Mechner**, el creador, fuera un "caramelo". Pero sí que todo eso lo vais a compensar con unos gráficos detallados, limpitos y coloristas, y con la animación excepcional que ha presidido este título desde el principio de los Tiempos.

El juego llegará en noviembre, dispuesto a que reviváis las increíbles odiseas del príncipe de Persia.



El embrujo de Oriente

# ersia 2













Desde el rompecabezas al enfrentamiento cuerpo a cuerpo, pasando por los saltos más precisos del Universo. Todo estará en el nuevo Prince of Persia. Y todo, en mayor o menor medida, os romperá la cabeza. En la pantalla de la izquierda, sin ir más lejos, hay que realizar los saltos justos en el momento adecuado. La baldosa marcada con la calavera debe ser la última en desaparecer, y el resto se hunde...

Escenas de esta guisa aparecerán al principio del juego, y antes de cada fase. Irán acompañadas de diálogos en los que os explicarán qué está ocurriendo, o qué está a punto de pasar. Nosotros hemos elaborado una tira con la secuencia de imágenes de los tres primeros niveles. Y ya veis lo que se cuenta. El Visir que expulsa al legítimo príncipe, el susodicho que huye del lugar en un barco, y el barco, menuda desgracia, que naufraga.





*8 megas - Titus/Ascii*

Imaginativo y gracioso, pero muy difícil

# Ardy *Lightfoot*

Ardy vive en Prismland, un mundo de colores donde todo es bonito y la gente es agradable. Y eso que ahora la cosa está un poco más tensa, porque desde que todos saben que el gran Visconti (el malo) va tras las **siete piezas del arco iris**, el corazón de Prismland late más rápido que los caballos de un Porsche. ¿Que qué tiene ese arco iris para poner nervioso al personal? Fácil, si alguien consigue reunir las 7 piezas **podrá pedir cualquier deseo**.

Ardy será el encargado de localizar las fichas antes que Visconti. Y para ello tendrá que recorrer **11 fases** de **dificultad supina**. Sí, los gráficos serán vistosos, los decorados correctos, y en originalidad lo justo... pero de dificultad... de dificultad os creeréis malos jugadores cuando os enfrentéis al cartucho. Ardy exigirá **nervios templados, extremada precisión en el control** y todo el aguante del mundo.



Ardy irá acompañado de un extraño ser oval que le servirá de puño lanzadera contra los no menos extraños enemigos. Con todo, las plataformas serán las reinas de este juego.







## Clásicos que nunca morirán

# Realm

*8 megas - Titus/Flair*



**B** **iomech** se llama el **robot que protagoniza este arcade** de acción al máximo. Y a la primera os parecerá un llanero solitario del láser que pelea el pobre sin tregua contra los malvados invasores, impenintentes y desmemoriados ellos. Todo se celebra en un **ambiente mítico**, antiguo, que está **datado**, sorpréndanse, en el **año 5069**, y que pone enfrente a extraterrestres como los de Expediente X. La mezcla amenaza con explotar. Es jugosa, sólida y nos trae innumerables recuerdos. Strider, Bionic Commando, las primeras cosas de Capcom... Por ahí van los tiros.

Realm os ofrecerá **cinco fases de shoot´em up descarado**, adictivo y tremendamente jugable. Empezará a repartir laserazos en un bosque de druidas, con tallas a lo **Metroid** de jefes finales, y continuará en cavernas, cataratas, castillos en el aire y fortalezas metálicas de buen ver. Del arma básica pasaréis a la **artillería pesada a base de ítems** que aparecen por doquier, y la parte de escudos energéticos y más munición permanecerá oculta en unas misteriosas piedras. La acción irá creciendo a medida que se sucedan los niveles, en intensidad y en dificultad. Y hasta tendréis que pelear con una **dosis aventurera** de las que no hacen daño a nadie.



La primera fase transcurre en las entrañas de un extraño bosque que uno quiere creer que es el de los Ewoks, pero luego se da cuenta que es el de los demonios. Y hay que hacerlo explotar.



Acción, láser, arcade puro... una experiencia que nadie debería perderse



Los ítems que regalan armas pueden estar escondidos en cualquier sitio. La clave pasa por disparar contra todo lo que se mueva, y destrozarlo.

# Una estrella de Hollywood en apuros

# Oscar

*8 megas - Titus/Flair*

**H**acia tiempo que no llegaba a nuestras manos un cartucho de **plataformas tan sencillo, simpático** e interesante. Titus ha recuperado con todos estos juegos, y con **Oscar** especialmente, aquella **sensación de frescura**, lejos de la sofisticación y el render, que nos hipnotizó a todos tres o cuatro años atrás.

En Oscar, un diseño de los "ex-Amiga" Flair, la ficción superará a la realidad. Es la historia de un **cinéfilo empedernido** que se mete en unos multicines dispuesto a no perderse ni una de las cuatro peliculas en emisión. Pero el show no le va a resultar muy grato, porque en lugar de disfrutar de la peli confortablemente sentado, el chaval **saltará a la pantalla** para codearse con los galanes de Hollywood. Galanes prehistóricos, de dibujos animados, de monstruos y de vaqueros. Galanes con los que habrá que disputarse el protagonismo entre **miles de plataformas y enemigos muy variopintos**. Suena bien, ¿verdad? Mejor os sonará cuando os pongáis manos a la obra, os asombréis del **tamaño de los gráficos**, os mareéis con los miles de objetos, estrellas y seres que aparecerán en pantalla...







Pese a su aspecto, lo más divertido de Oscar no serán los gráficos. Serán la mecánica, la jugabilidad y la personalidad de este caricaturesco héroe sin querer del cine.

# El conejo de la chistera de un mago en 3D

# Whizz

*8 megas - Titus/Flair*

Seguro que ese bloque de hielo abre una puerta de idem que hay al otro lado del mapa, pero bueno, era necesario el paseo.




**E**l **decorado está suspendido en el aire**, o en el mar, y tiene unas formas extrañas, con muchos puentes y plataformas que se mueven sin prisa pero sin pausa. Pero lo más sorprendente de los escenarios donde se desarrollará **Whizz** será, además de su aspecto laberintico, el **baño 3D**, la **perspectiva isométrica** que envolverá todo. No será la única sorpresa. Anotad también que el protagonista llega directamente desde el libro de Carroll, el de Alicia, o sea que es un **conejo**, y que entre los seres con que os toparéis habrá **setas, árboles enanos, estrellas de mar** y un ramillete selecto de entre el absurdo del videojuego... ¿Os apetece la idea? Vosotros seréis el conejo, y tendréis que **burlar enemigos y buscar ítems** capaces de abrir la puerta adecuada a lo largo de **11 entretenidas pero endiabladas fases**, con el contador de Damocles encima, un pesado reloj de arena, como una espada afilada.




Un salto ni muy allá ni muy acá, y un torbellino a lo Twister serán las dos habilidades más vistosas y aprovechables del conejo Whizz. El salto para cascar a los enemigos, el torbellino para abrir algunas puertas.



## Tintín y el Templo del Sol / *El héroe de Hergé repite aventura*



# Infogrames volverá a dibujar para la Super

Si te gustan los cómics, eres un fan de Tintín y tienes una Super, no pases de página. Te espera una cita con tu héroe favorito, esta vez en El Templo del Sol. Pasa y entérate.



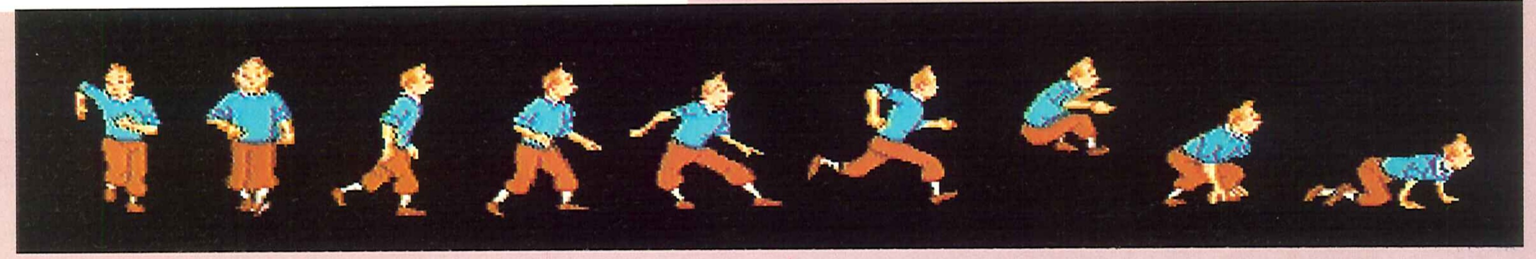
Después de hacer subir al personaje de **Hergé** hasta las cumbres del Himalaya en **Tintín en el Tíbet**, Infogrames se va a inspirar ahora en otros dos cómics de la serie, Las Siete Bolas de Cristal y El Templo del Sol, para ambientar la segunda incursión de Tintín en Super Nintendo. La trama girará en torno al **descubrimiento de una momia inca** a la que acompaña una terrible maldición. "Casualmente", será nuestro joven periodista el que trate de desentrañar el misterio, lo que os permitirá saborear de nuevo esa forma tan particular de concebir los juegos que tienen los programadores galos.

Según **cuentan sus creadores**, y según hemos podido comprobar, Tintín 2 **fortalecerá el lado de la acción** en sus más de **20 niveles** (un ejemplo: habrá más jefes finales), aunque también seguirá apostando por las **plataformas** y por ese **saborcillo aventurero** que ya asomaba en Tintín en el Tíbet (ya sabéis, transportar objetos, resolver algún que otro puzzle y demás).

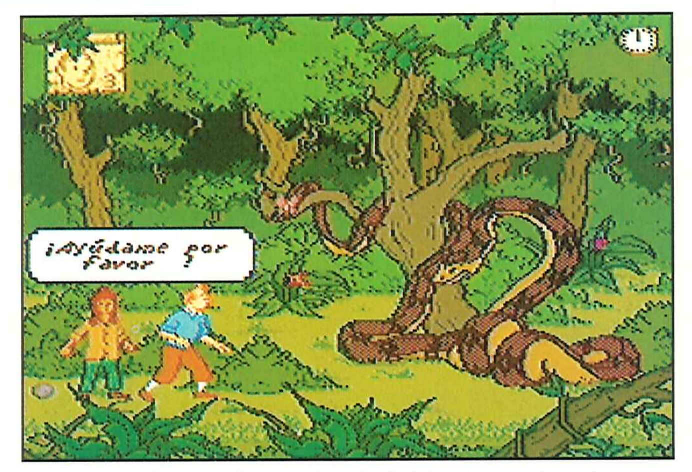
Técnicamente, persistirán la **pulcritud en los gráficos**, magistralmente adaptados del original, y la diversidad de situaciones. En este último aspecto habrá novedades como la presencia de **tres planos de juego** en algunos momentos, o la aparición de la **perspectiva frontal** en un par de niveles, uno de **conducción** y otro en el que un **alud de nieve** persigue al protagonista.

Y como siempre, la sensación de estar dentro del cómic se verá acentuada por las constantes animaciones y por la aparición en pantalla de "bocadillos" con textos en castellano.

# Tintín seguirá en buena forma

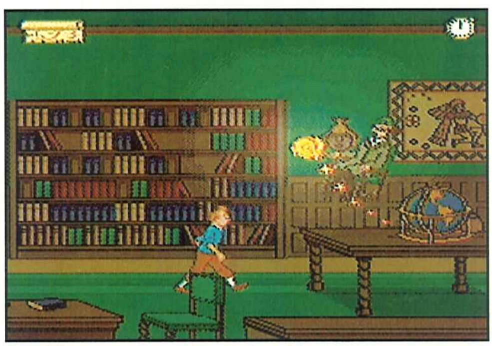


*Fijaros en la cantidad de cosas que podrá hacer Tintín en su nueva aventura. El tío se mantendrá tan **ágil** como en cualquiera de los cómics que protagoniza, y eso habrá que agradecérselo a las **fantásticas animaciones** que lucirá en el juego.*




Los creadores del juego manifestaron su intención de darle más protagonismo a los momentos de acción, y el resultado será la aparición de varios jefes finales como esta enorme serpiente con la que se encontrará Tintín en la selva sudamericana.

**La nueva aventura de Tintín tendrá muchas cosas que ofrecernos: más acción, un montón de enigmas por resolver y unos gráficos totalmente basados en la estética del cómic.**



Durante el juego os encontraréis con personajes tan conocidos como Hernández y Fernández o el profesor Tornasol.



















## Viñetas para los descansos

*El argumento del juego estará basado en dos conocidos libros de Tintín: **Las 7 bolas de cristal** y **El Templo del Sol**. Para que la acción tenga continuidad, el paso de una fase a otra estará amenizado por estas secuencias similares a las viñetas del cómic.*





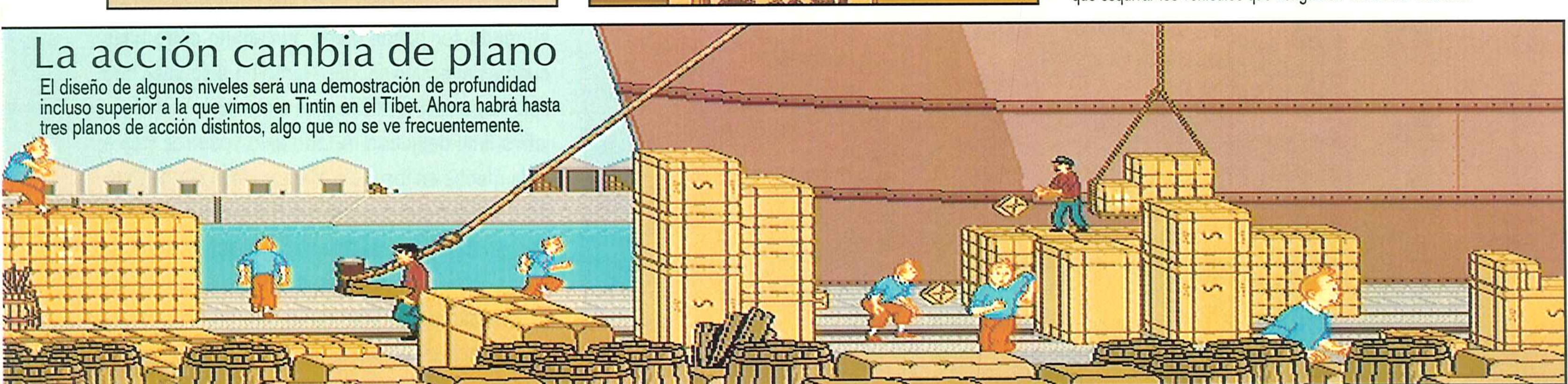

En esta fase, Tintín y el capitán Haddock perseguirán a sus enemigos. Guiados por la perspectiva trasera del coche, tendréis que esquivar los vehículos que vengan en dirección contraria.






## La acción cambia de plano

El diseño de algunos niveles será una demostración de profundidad incluso superior a la que vimos en Tintín en el Tibet. Ahora habrá hasta tres planos de acción distintos, algo que no se ve frecuentemente.



*Aquí, conduciendo un Seat Panda 4x4 por Montecarlo*

# Konami presentó en Japón "GTI Club, Costa Azul"

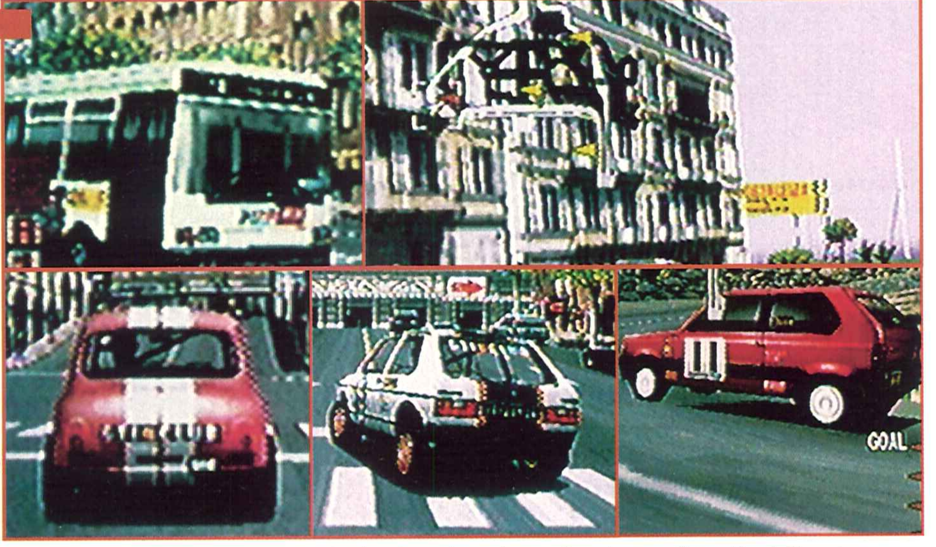
Ya no hace falta que os imaginéis a los mandos de un Golf de los de antes, conduciendo como posesos en mitad de un rally por las calles de Montecarlo. Pronto podréis sentirlo en vuestras carnes gracias a Konami, que acaba de presentar en Japón la máquina de coches del futuro, la más espectacular, la más imaginativa y también la más real.



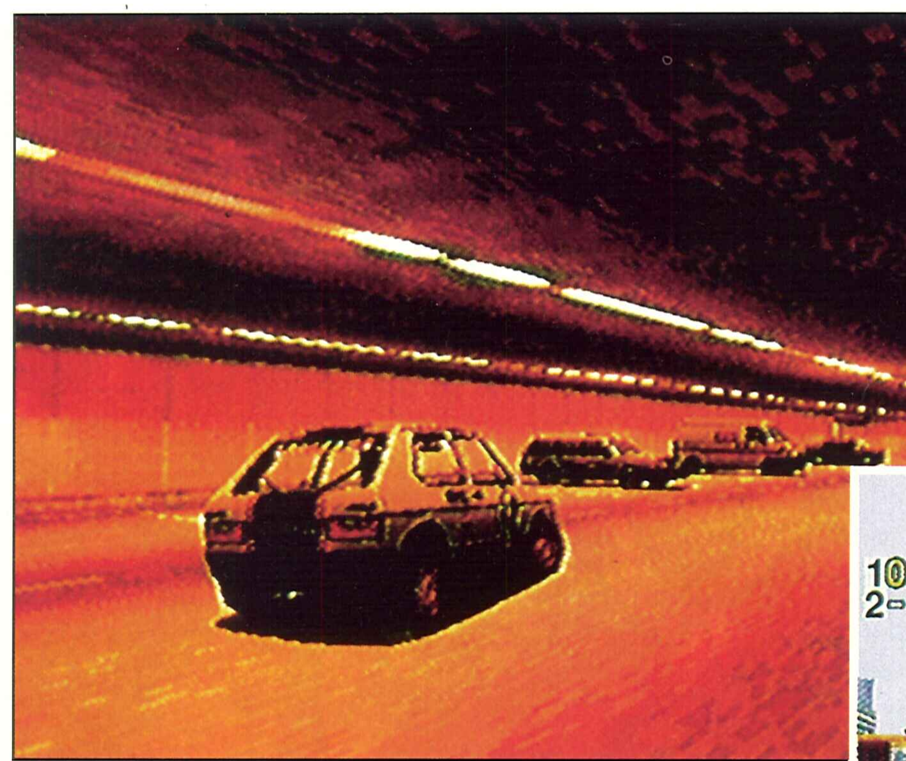

**Un Golf, un Panda, un Fiat Uno, Un Renault 5**...¿la colección de coches de Torrebruno? Quita, quita. Más bien los bólidos que van como locos en **'GTI Club, Costa Azul'**, un **"racing-game"** de Konami que dejó atónito a todo el mundo durante su presentación en el **Jamma** japonés de septiembre. ¡Qué cosa más realista, menudos gráficos!, se oía decir por ahí. Quien exclamaba, tenía una poderosa razón. Una impensable carrera en el interior de varias **ciudades del sur de Francia**, a bordo de uno de los cuatro coches que se nos da a elegir (y contra otros cuatro que lleva la CPU); y todo en un "mueble" enorme, frente a una **pantalla descomunal**.

### ...Pero las ciudades no son circuitos de rally...

Asegura Konami que estamos ante el primer juego de coches que emplea un **sistema de mapeado de recorrido libre**. Eso quiere decir que el conductor puede elegir su camino entre unas cuantas alternativas, pero también deja caer que sólo hay una ruta válida para alcanzar la meta, objetivo final del juego. A todo esto vosotros vais a toda mecha en los Golf, Minis y Unos **digitalizados, extremadamente realistas**, que pilotáis, casi sin daros cuenta de que las calles no son pistas de velocidad, y que esas rampas y cuestas resultan más peligrosas de lo que parecia. Bien, pues aparte de conducir con cuidadín, y de afinar lo vuestro en las curvas (os pondréis a dos ruedas




GTI Club está plagado de detalles. Lo comprobaréis en los coches, en las pegatinas, alerones y decoración a lo Segunda Oportunidad que lucen. Y también en las ciudades, un homenaje sin duda a la oficina de turismo francesa, con mansiones neoclásicas perfectamente reflejadas y ultra modernos autobuses recorriendo las calles en perfecta procesión.






En el modo Taisen Oni Goko, el objetivo es pasarle la bomba a otro coche antes de que expire el tiempo y todo acabe explotando. Incluso en este modo de juego, todo es increíblemente realista.



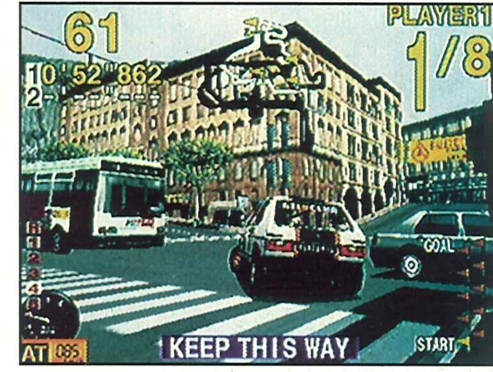

Calificar de espectacular esta imagen es quedarse corto. Se consiguió "tirando" del freno de mano que incluye la máquina. Lo de las sillas es la consecuencia inmediata, y salpica, ojo.

en más de una ocasión), tendréis a vuestra disposición una especie de **freno de mano en la propia máquina**. Esta palanca no sólo os ayudará a controlar el coche, sino que provocará un **efecto de derrapaje/contravolante impresionante**. Claro que no menos sobrecogedor os parecerá saliros de la carretera e ir a parar a un charco de barro mientras el público huye despavorido.

## Dos modos de juego, tres vistas

En GTI Club podéis elegir entre **correr contra la CPU o participar en el Taisen Oni Goko**. En la primera opción se os ofrecerá un modo principiante, otro avanzado y un último super avanzado, y en todos, ya sabéis: elegir la ruta buena, correr y procurad chocar lo menos posible. En el otro, el Taisen..., la cosa tiene más bemoles. Uno de los **coches irá cargado con una bomba**, que cederá a otro vehículo sobre el que consigamos saltar; así la bomba pasará de un coche a otro hasta que el tiempo acabe y la cosa estalle.

Pero hasta ahí, en el modo más gracioso, el realismo presidirá la carrera. El mismo realismo que **digitaliza las ciudades**, que consigue planos de cine, que nos invita a repostar en estaciones de servicio o que nos permite competir en un parking subterráneo. Pronto, todo aquí.




Esto sí es real, ¿o no? Quién se iba a imaginar conduciendo un Golf GTI por las calles de París, a punto de darse un castañazo con un 309 mientras un autobús de línea se salta un semáforo, ¿eh?



Clásicos que se renuevan, arcades que eran impensables, nuevos proyectos para las nuevas máquinas. El mundo de la lucha está en revolución permanente, pero es ahora cuando parece haber alcanzado un grado de ebullición espectacular. Por eso hemos querido acercarnos a lo que se prepara, en cuestión de golpes, para la temporada que viene.

# Los juegos de lucha del siglo XXI

## la fiebre

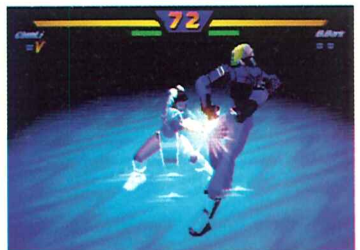
# Street Fighter













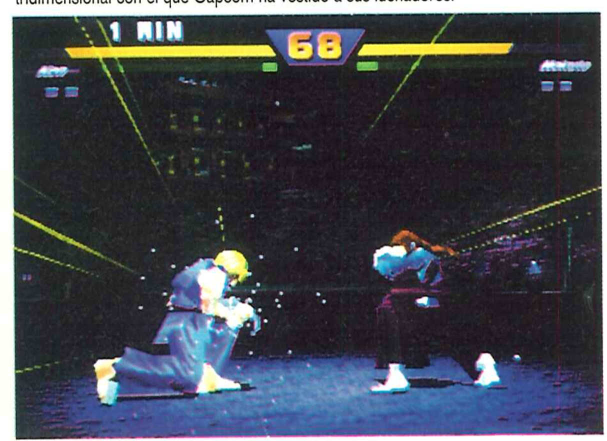


# Street Fighter EX

## Capcom se sube al carro de las tres dimensiones.




La recreativa Street Fighter EX se presentó en el JAMMA de Tokio con gran éxito de crítica y público. En estas imágenes podéis deleitaros con el nuevo perfil tridimensional con el que Capcom ha vestido a sus luchadores.




Si no quieres quedarte anticuado, conviértete al 3D. Y dicho y hecho. Para tan delicada labor, Capcom encargó el trabajo a un pequeño grupo de programación llamado **Akira** (formado por gente de Capcom, Taito y Square), que se puso enseguida a buscar **algo diferente** que llevar a la exitosa saga. Para empezar se optó por los **gráficos poligonales** y por una línea de jugabilidad que no se distanciara demasiado de SF 2. Se prefirió mantener los **escenarios en dos dimensiones** y la placa de **seis botones** para ejecutar los combos, mientras se daba vida a multitud de cámaras y ángulos.

Asimismo, la técnica **Deformotion**, que deforma las animaciones y se usó con devoción en el SF2, se perfeccionó para que pudiera aplicarse sobre gráficos en 3D.

En el apartado de golpes, combos y ataques si que notaréis más novedades. La más espectacular se llama **Break Guard**, o ataque al bloqueo. Y consiste en que podrás tocar a tu enemigo aunque éste aguante el golpe. Además se ofrecen más posibilidades en el sistema de combos.

Los "viejos" luchadores están casi todos de vuelta, si bien Akira se ha propuesto romper un pelín más con la tradición ofreciendo unas cuantas caras nuevas. Nosotros ya conocemos cuatro de ellas. Se llaman **Skullomania, Pullum Purna, Doctrine Dark y Hokuto**... Habrá más.









El nivel de la barra B se mantendrá entre asalto y asalto. Aquí, Gen, está a rebosar pero es Ken quien le asesta el primer shadow move, gracias a una rápida combinación de teclas.

# Street Fighter Alpha II

## A la búsqueda del juego de lucha definitivo para Super Nintendo





Street Fighter Alpha II transcurre unos años antes que el cacareado torneo SF II, de lo que se deduce que los personajes de siempre tienen unos años menos, y también que otros, como Cammy o Dee Jay no aparecen ni a la de tres. Claro que no habrá tiempo, ni espacio, para que los echéis de menos. El "nuevo" plantel se compondrá de **18 combatientes** que sacarán a relucir palmito en dos modos de juego: **versus y arcade**. El primero, jugador contra jugador, con todos los personajes seleccionables y en el escenario que más os guste. El segundo, el de arcade, será una especie de modo historia en el que nos enfrentaremos a **8 luchadores** escogidos a dedo por la CPU.

Una batalla "normal" se decidirá al mejor de tres asaltos con 99 segundos de límite, en velocidad normal (hay dos turbos más) y con **bloqueo automático**. Podréis cambiar estas variables en las opciones o en la pantalla de selección de personajes. Otra cosa. Según el botón con que confirméis a vuestro luchador, éste aparecerá con un traje de distinto color.

Ya en los perfiladísimos escenarios podréis comprobar hasta qué punto Capcom ha evolucionado sus mejores golpes y técnicas de lucha. Cada personaje mostrará entre **7 y 12 movimientos especiales**, todos de fácil factura y eficaz resultado. En la parte inferior de la pantalla veréis una **barra de energía** que se irá rellenando a medida que golpeéis o seais golpeados. Este contador alcanzará un máximo de tres niveles. El primero os dará opción a ejecutar









Conseguiréis algunos golpes super espectaculares, incluso en el nivel 1 de energía. Muchos de ellos, como en este caso, podrán saltarse el bloqueo automático del rival.




Los escenarios derrocharán misterio y originalidad. Casi tanto como algunos contraataques de los luchadores.



En la intro (clavadita a las versiones de 32 bits) se deja ver el estilo propuesto por Capcom y la calidad gráfica que nos espera. El trazo de cómic, limpio, será de lo más brillante del juego.







los **super combos**. El segundo permitirá desarrollar **custom combos**, combinaciones de golpes, de tiempo limitado, a elegir por el luchador de entre una jugosa lista. Y en el nivel tres, podréis cascar, entre otras cosas, un **alpha counter**, que es un **contrabloqueo** con capacidad para dejar al rival en el suelo y sin energía.

Para redondear los golpes, apuntaros que existen movimientos para **desembarazarnos de luchadores** "pesados", para burlar su bloqueo automático, para rellenar la segunda barra con rapidez, para restablecerse de un ataque rápidamente...

**SF Alpha II llegará en navidades a Super Nintendo, y estamos seguros de que volverá a levantar pasiones.**




Los movimientos especiales (combos de todo tipo) se aprovecharán de la segunda barra de energía para ejecutar escenas de esta guisa. Y si al rival no le queda un ápice de vida, la cosa quedará...






# Dragon Ball Z Hyper Dimension

## Se le espera con ansiedad

Conversiones arriba, traducciones abajo, lo último de Goku lleva ni se sabe cuánto tiempo dando vueltas por las **oficinas francesas de Bandai**. Pero llegará. Su distribuidor en España, **Konami**, nos lo ha prometido. Y también nos ha asegurado que nada, excepto el tema linguistico, cambiará desde la versión nipona.



DBZ Hyper dimension presenta un plantel de **10 luchadores** bastante bien resueltos técnicamente, como los decorados, que por cierto continúan en la tradición de **rentabilizar al máximo el espacio**.



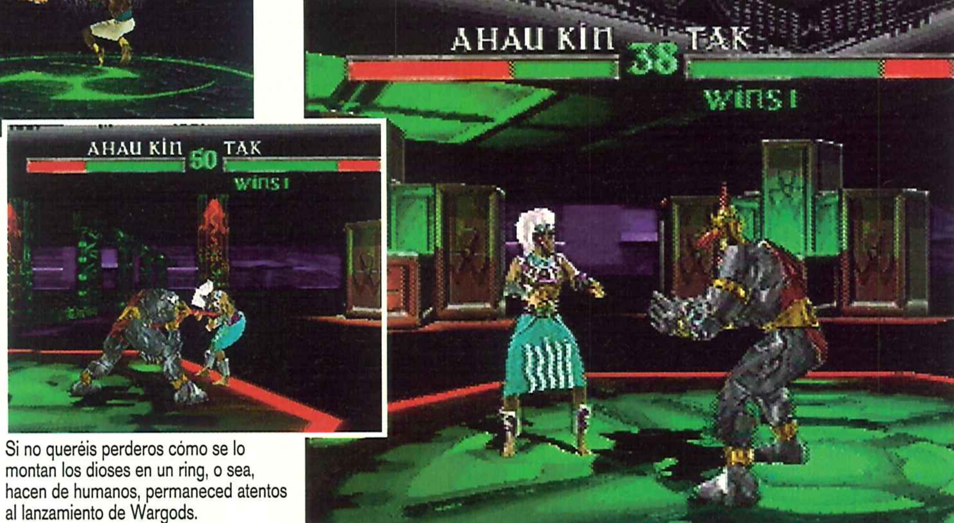
Hay **dos modos de juego** alternativos a la historia usual. En uno tendréis que elegir **contrincante y escenario**, y en otro pillaréis a 8 luchadores para formalizar un **torneo** de los de aúpa.

El nuevo DBZ también apunta **tres nuevas técnicas** de lucha. Dos de ellas aprovechan la inclusión de un segundo plano de acción para crear una sensación de tridimensionalidad, sin duda uno de los aspectos más destacados de este DBZ.

# Made in Williams

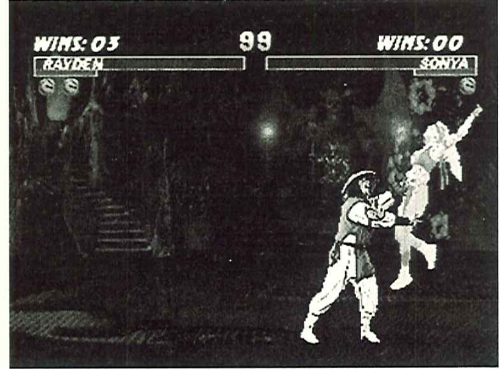
## Wargods & Mortal Kombat Trilogy. Son los más agresivos y también los más "compatibles"

Wargods




Si no queréis perderos cómo se lo montan los dioses en un ring, o sea, hacen de humanos, permaneced atentos al lanzamiento de Wargods.

Mortal Kombat Trilogy

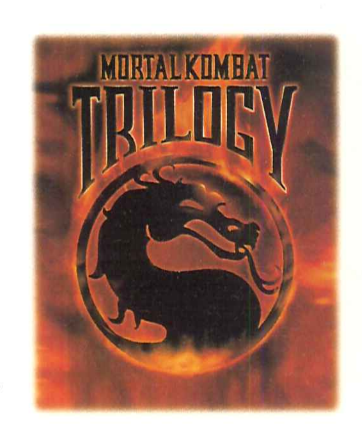



En el nuevo Trilogy/64, Williams ha desarrollado nuevos "ality" para los luchadores, amén de potenciar salvajemente los brutalities.

MKTrilogy estará en breve disponible para N64, en Estados Unidos. Se llamará **Mortal Kombat 64**, aunque lucirá el Trilogy bien visible en la caja. El motivo es obvio. Nintendo exige exclusividad, aunque sea a través de pequeños detalles.

**MK Trilogy/64** será una **efectiva recopilación** de toda la saga. Contará con **26 luchadores** seleccionables más **dos ocultos**, a priori. Tendremos un montón de viejas caras y se exhibirán cinco personajes casi-novedosos: **Rain, Jade, Ermac, Noob Saibot y Smoke**.

Todos se partirán la cara en **27 escenarios** y a partir de las mismas opciones de juego que ya hemos visto en el UMK3 de SNES. Con respecto a los golpes, la novedad estará en la **barra de agresividad**, creada para fabricar llaves demoledoras y "shadow" moves que rentabilizarán cualquier ataque.




No tan agresivo, aunque sí demoledor, se presenta **Wargods**. El juego de los dioses, que verá la luz en 64 bits durante el año que viene, se moverá entre las **tres dimensiones** y los **360 grados** como pez en el agua. Y acompañará esa sensación con espectaculares movimientos en tiempo real y magias tan efectivas como sensacionales.

# La Sorpresa

## Dual Heroes. Hudson golpeará con inteligencia

El mes pasado lo anticipamos. Ahora sólo confirmamos que **el tema sigue adelante**, y también que aún no hemos salido de nuestro asombro. También os ofrecemos **nuevas imágenes**, y de paso perfilamos un pelín más el argumento. A saber. El juego marcha al **40% de desarrollo**, pero ya veis (y visteis) lo alucinante que luce.

En principio sólo incorpora dos personajes completos, **Gai y Zen**, muy altos, muy grandes y muy **renderizados**. Gai es el de rojo, el que parece un **Power Ranger** y le da a los **cuchillos** que parece que nació con ellos. El otro, Zen, lleva un traje helado en azul galáctico, y si hay que buscar semejanzas y árboles genealógicos, echad un ojo a **Jacki, el de Virtua Fighter**.



Como ya os dijimos en el último número, Dual Heroes incorpora un completo sistema de inteligencia artificial llamado Virtual Gamer. Consiste en que la CPU controlar´á a varios jugadores de diferentes estilos.

# El más Gordo

## Killer Instinct Gold.

### Rare firma el golpe más demoledor de Nintendo

Los expertos ya han avanzado que **KI Gold** será el juego de lucha **más compensado** que aparezca en Nintendo64. Si todo va tan rápido como se ha sugerido, estará antes de navidades a la venta en USA, y apostillan los críticos que será de obligada compra.

KI Gold fue **diseñado al mismo tiempo que Killer Instinct 2** para recreativa, así que no debe extrañaros que los dos tengan efectos visuales muy similares, el mismo engine y una línea de caracteres más o menos idéntica, aunque ya os anticipamos que tendremos **personajes secretos**.

En KIGold disfrutaremos de **nuevos decorados interactivos en 3D**, así como de una batería de efectos de luz en tiempo real que os quitarán el hipo.

Perderemos frames de animación (60 en el Gold) desde la recreativa, pero será a consecuencia del aumento en el tamaño de los personajes, y también de la esmerada definición gráfica.

Por la parte jugable, KI Gold nos regalará **tres nuevos modos de lucha** (batalla, práctica y equipo) y una recomendable **opción de entrenamiento**.

Los escenarios os atraparán por su profundidad, apoyada en un juego de cámaras insólito.

Los personajes, a los efectos renderizados, serán enormes y podrán ejecutar, literalmente, millones de combos.

**Será el juego de lucha más compensado que saldrá para N64. Uno de esos cartuchos de obligada compra.**

# Las Alternativas

## Clayfighter 3 & Dark Rift.

### Entre el humor y la innovación

El humor lo pondrá la venganza de Interplay, o sea **Clayfighter 3**. **Luchadores de goma**, caras de viejo en cuerpos de niño y **golpes irreverentes** serán sólo algunas de las cosas que os harán reir. El resto también, pero de satisfacción. Por la **velocidad** con que se **moverán los polígonos** renderizados, por la delicada belleza de los escenarios, y por las cámaras y perspectivas que velarán por el desarrollo de la batalla. Ni idea, por cierto, de para cuándo lo tendrán preparado.

Lo mismo para **Dark Rift**, aunque éste si tiene una excusa: es lo último que ha llegado a nuestra pila de promesas de lucha. Dark Rift es un proyecto de **Vic Tokai**, que **Kronos**, un grupo tejano de programadores, se está encargando de diseñar.

Por lo que hemos averiguado hasta el momento, el juego trabajará técnicas de **motion capture** para unos movimientos **hiper realistas**, y se basará en **polígonos 3D** para los personajes y el decorado, éste estructurado en varios niveles en el mismo stage.

Habrá **10 personajes seleccionables** y un par de jefes de aspecto demoledor. Tranquilos, en cuanto tengamos algunas imágenes os las enseñaremos a todos.

Clayfighter 3



Clayfighter 3

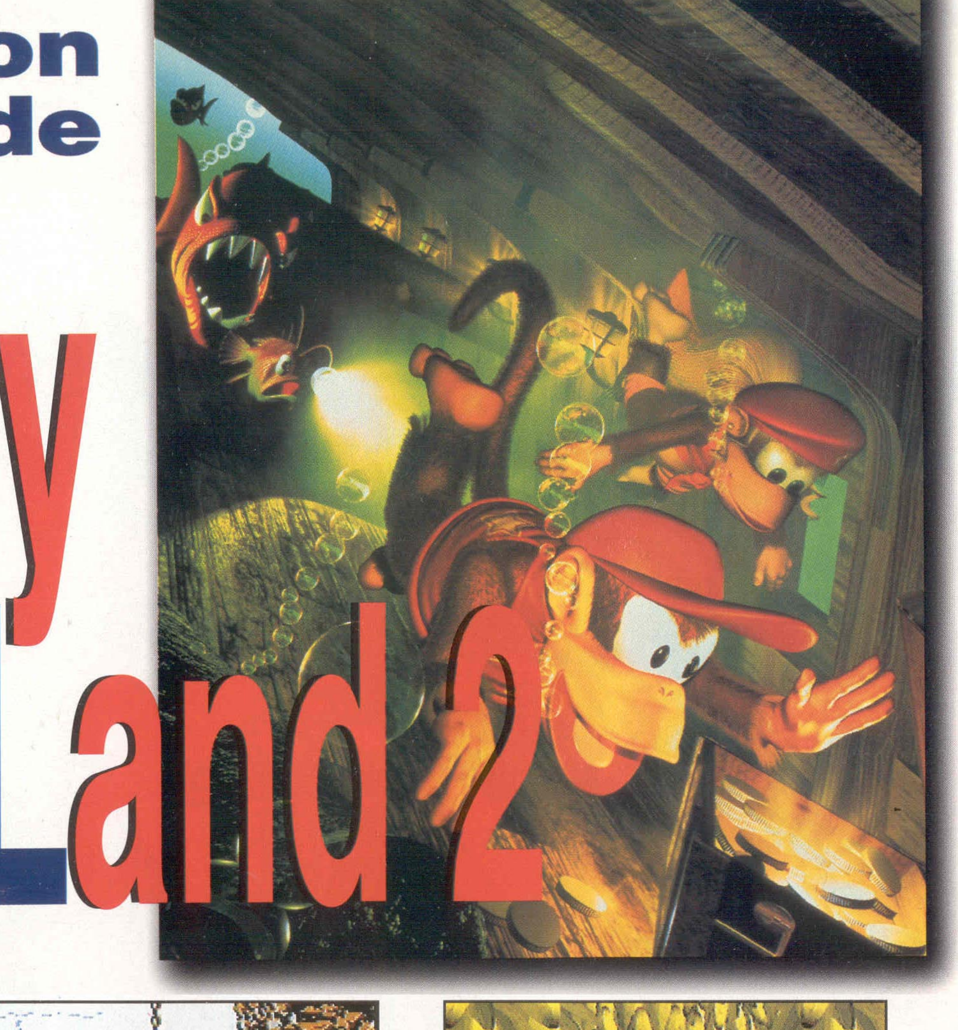

StreetFighter
Alpha 2

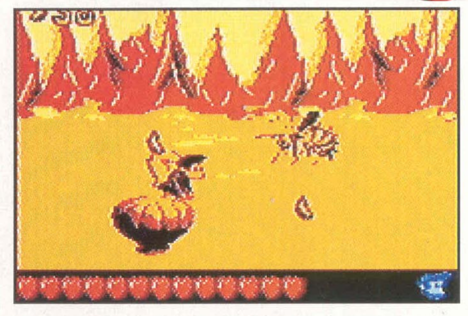

Nintendo®
Acción

GAME BOY

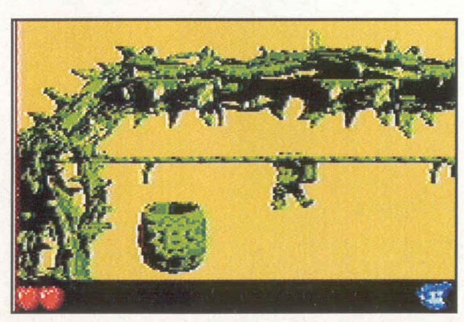
# Sal de marcha con la pareja de moda

# Donkey Kong Land 2

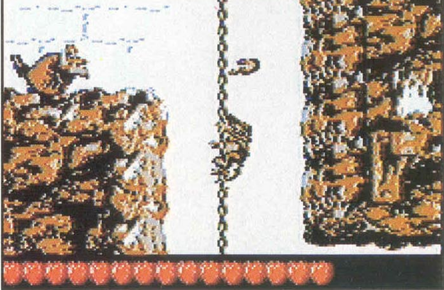




***Viaje en globo.*** *¿Cómo pasar un nivel que tiene el suelo inundado de lava ardiente? Un globo es la solución perfecta.*



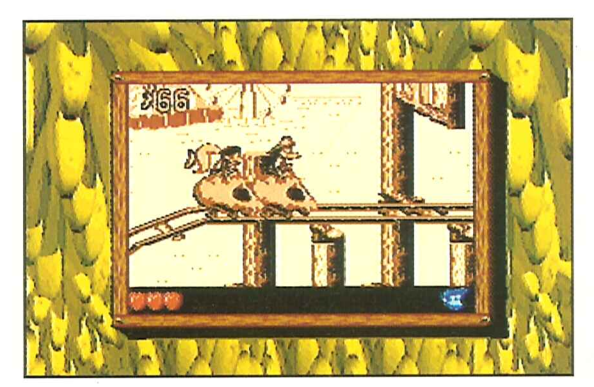
***¡Te encontré!*** *Los barriles de entrada a las fases de bonus siguen siendo uno de los grandes protagonistas en DKL2. Tenéis que encontrarlos todos si queréis completar el juego.*





Otra vez de vuelta al tajo, Diddy y Dixie afrontan su segunda incursión en la Game Boy cargados de vitalidad y ganas de agradar. Fieles a la forma de hacer las cosas que mostraron en la primera parte, Nintendo y Rare vuelven a apostar fuerte por esa unión de calidad y talento a la que nos tienen acostumbrados cuando ponen a la familia Kong a trabajar. Para hacer **DKL2** se han fijado en **Donkey Kong Country 2**, y la verdad es que no podían haber tomado mejor modelo que el juego que tanto gustó en Super Nintendo. Si lo conocéis, seguro que os sonará el desarrollo de esta nueva aventura en la portátil. Si no, aquí estamos nosotros para poneros al día.

Para empezar, los protagonistas. Durante el juego podéis **alternar el control de Diddy** y la monita **Dixie**, quienes se embarcan en esta odisea para rescatar a Donkey Kong de las garras de King K.Rool, un tipo infame que tiene el dudoso honor de ser el principal villano de esta historia. Las habilidades de cada uno de nuestros dos valientes se adaptan mejor a unas situaciones que a otras, por lo que tenéis que



*Carreras de Kremlings. Como en DKC2, ahora también tenéis que ganar una carrera en la montaña rusa del parque de atracciones de los Kremlings.*

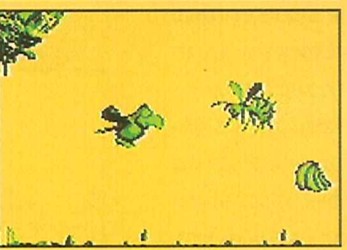
**Rare ha vuelto a hacer un gran trabajo técnico con DKL2. Sus gráficos renderizados están por encima de la media de calidad que podéis encontrar en GB.**

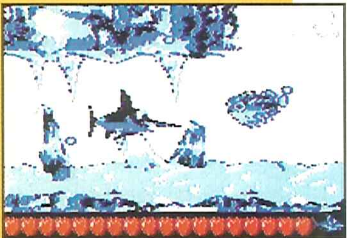
## Las *mascotas* piden **paso**

En la selva también funciona la **solidaridad entre animales**. Fruto de ella es la ayuda que les presta este auténtico zoológico a nuestra pareja de monos. Por tierra, mar y aire, estos animales les echan una manita a los protagonistas, y además conservan los **ataques especiales** que mostraban en DKCountry 2. Para hacerlos, hay que presionar el botón **Select**, con lo que el control se complica un poco, por lo incómodo de la posición.



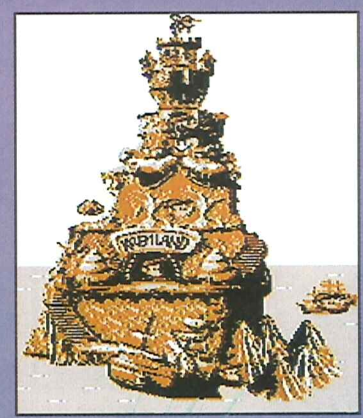


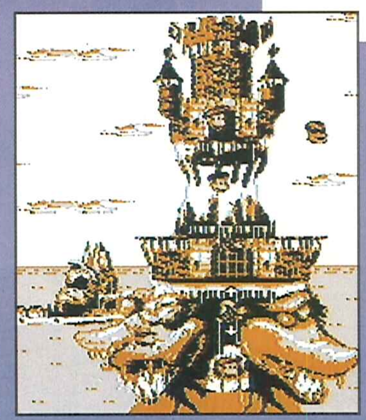




## De viaje por la isla de los *Kremlings*

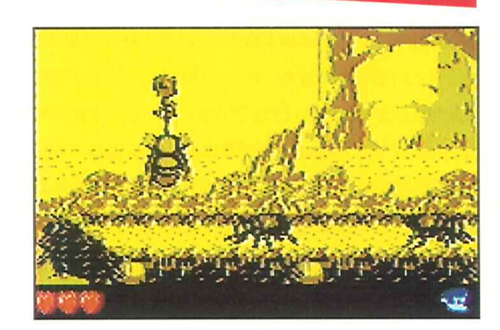
Para completar Donkey Kong Land 2 tenéis que recorreros la isla de Kaptain K.Rool de arriba a abajo. Son **seis fases** muy similares a las que vimos en DKC2, y a las que hay que sumar **una extra** en la que sólo se entra tras pagar un **peaje de 47 kremcoins**. Para reunir esta suma tenéis que encontrar todas las **habitaciones secretas** que hay en el juego, así que es conveniente llevar los ojos muy bien abiertos durante la partida. Ya sabéis, la libertad de Donkey Kong está en vuestras manos.





**nO eStá En acCióN**

• El control de los animales es algo complicado, pero se lo perdonamos.



**eStá En acCióN**

• Los gráficos, los movimientos, la jugabilidad,...¡lo tiene todo!

## ¡Este **juego** tiene ***de todo***!





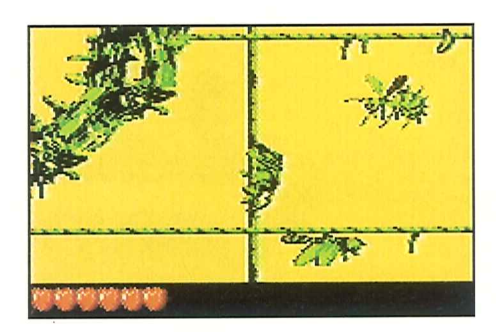

***Las partidas, a salvo.*** *El cartucho tiene capacidad para guardar hasta tres partidas distintas. Como veis, os informa del tiempo de juego y de lo conseguido en cada una.*

elegir **cuál de los dos toma el mando** en cada momento (se cambian presionando el botón Select). Así, la **coleta de Dixie es ideal para planear**, mientras que Diddy y su supersalto pueden sacaros de más de un apuro.

Sin embargo, no siempre están los dos disponibles, aunque para solventar ese problema existen los barriles DK distribuidos por el mapeado: cuando hayáis perdido a un compañero, estos toneles os lo devolverán.

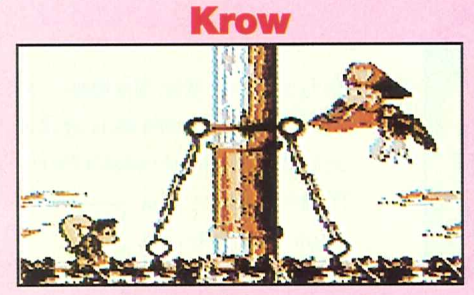
Diddy y Dixie se mueven con soltura gracias a un **control muy fiable** y a que **las animaciones no han perdido ni un solo cuadro** respecto a las de DKC2, lo que les otorga una fluidez total. El resto del juego también se apunta al carro de la calidad de la mano de los gráficos renderizados por un lado, y de la jugabilidad por el otro. Esta última viene potenciada por la **variedad de situaciones** (hay niveles de todo tipo: de habilidad o de velocidad, submarinos o aéreos), por el **dinamismo de la acción** (multitud de enemigos diferentes, barriles que se mueven, globos de aire, etc.) y por la **profundidad de las partidas**, siempre pendientes del descubrimiento de nuevos secretos en forma de fase de bonus oculta.

La intervención de Funky, Wrinkly, Rattly y el resto de personajes secundarios condimenta el juego y termina de completar un panorama digno de los mejores (si no el mejor) cartuchos que han pasado por la Game Boy.



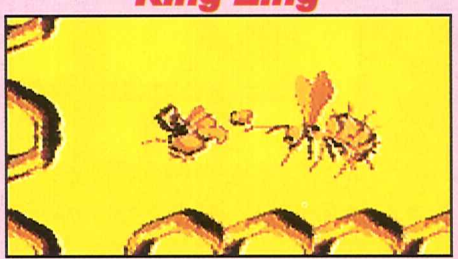
## Con ustedes, los *jefes finales*

### Krow



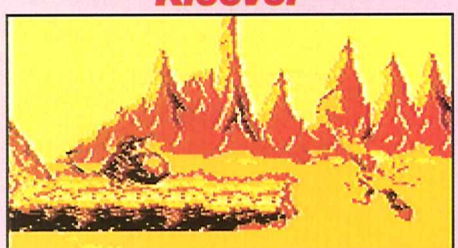
Es un auténtico buitre en todos los sentidos. Primero os ataca haciendo vuelos rasantes y después os lanza huevos a la cabeza. Coged uno, tirádselo y se le bajarán los humos.

### King Zing



Un abejorro gigante que os encierra en su colmena para daros un buen picotazo. A falta de un bote de insecticida, tenéis que arreglároslas con los proyectiles del loro Squawks.

### Kleever



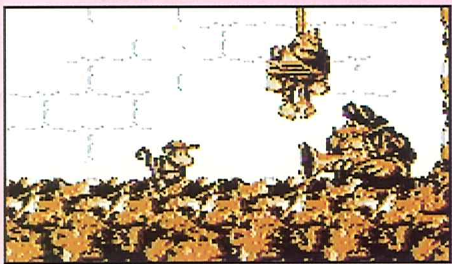
Esta espada toledana se aprovecha de que el suelo de su escondrijo está lleno de lava. Sin embargo, cuando le atizáis con una bala de cañón os permite escapar al otro lado.

### Kreepy Krow

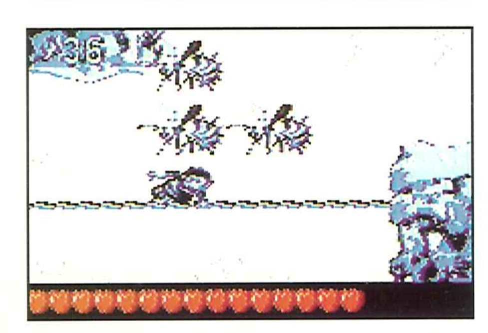


¿No os suena esta cara? El pajarraco se pone un poco pesado, y además vuelve con refuerzos. Son más cosas de las que preocuparse, pero sigue siendo sensible a los huevos.

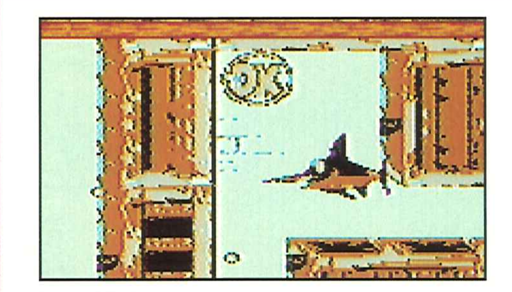
### Kaptain K.Rool



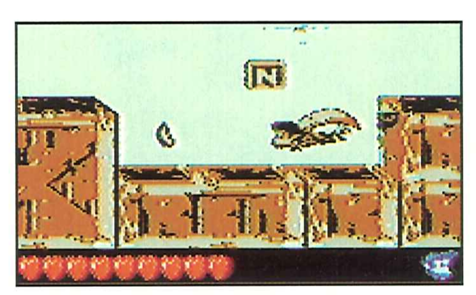
¡Aquí está! ¡Es él! El malo malísimo que tiene a Donkey Kong en su poder. Usa un trabuco del doce con el que os intenta llenar el cuerpo de perdigonazos, así que andaros con ojo.



**¿Quién soy?** *Pues por lo que vemos ahora mismo eres Diddy Kong, pero que conste que durante el juego puedes cambiar de personaje con sólo presionar el botón Select.*

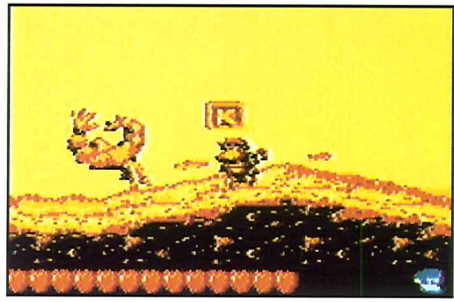


**El juego es una versión fiel de DKC2. Protagonistas, escenarios y situaciones han sido adaptadas para que los usuarios de GB disfruten con este clásico.**

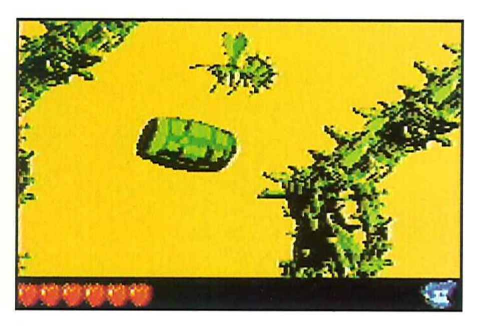




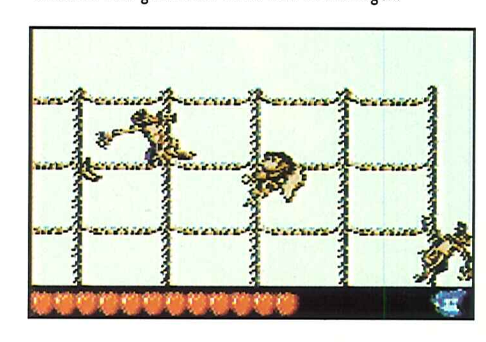

## La variedad es una constante durante el juego. En cada nueva fase se abre todo un mundo lleno de situaciones diferentes y secretos por descubrir.

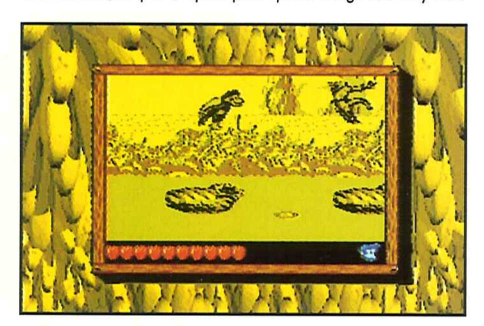


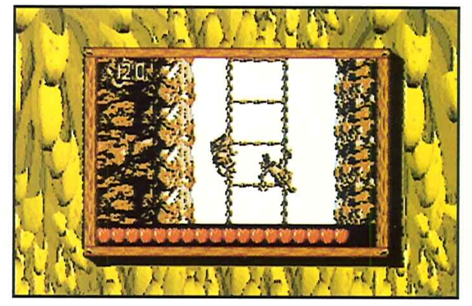
***Sopa de letras.*** *Reunir las letras de la palabra "Kong" sigue teniendo una vida como recompensa. Algunas, sin embargo, están tan bien guardadas como ésta de la imagen.*



***Barril-bus.*** *El desplazamiento a través de barriles llega a ser habitual, lo que no quita para que el riesgo sea muy alto.*







## Estrellas en ***segundo*** plano










Diddy y Dixie no están solos en su nueva aventura. Junto a ellos se encuentran **Wrinkly Kong**, la vieja maestra encargada de salvar las partidas; **Funky**, el surfero marchoso que les transporta de una fase a otra; y **Klubba**, el fornido guardián de la entrada al mundo extra. Los tres, por su papel en el juego, merecen que su nombre no pase de largo.

## NINTENDO/Rare

**4 Megas - Cont.: Graba partidas**
**5 Vidas - 0 Niveles de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** A la familia Kong le gustan las plataformas casi tanto o más que los plátanos.

**• Desarrollo:** Hay 6 grandes fases, más otra a la que se entra pagando 47 kremcoins.

**• Tecnología:** Todos los sprites están renderizados. Además, las animaciones son perfectas.

**• Duración:** Si sólo queréis acabar el juego, una semana. Encontrar los secretos será otro cantar.

**• Super Game Boy:** Bonito el marco, pero no deja activar el menú para cambiar los colores en pantalla.

**• Gráficos** Simplemente magníficos. Se aprecian todavía mejor cuando jugáis en una Game Boy (y más si es una Pocket).






**• Sonido** Las mismas melodías del juego de Super, adecuadas para cada momento y súper variadas. **92**

**• Movimientos** Los protagonistas están increíblemente bien animados, y juntos aportan muchos recursos. **96**

**• Jugabilidad** El control es muy suave. Llegar a un final parcial no es difícil, lo complicado es completar el 100%. **93**

**• Entretenimiento** Derrocha imaginación en cada nivel, y la palabra "repetición" no existe en su vocabulario.




**• Opinión** Por **Javier Abad**

Con DKL2 regresamos a ese lugar selecto al que sólo acceden las **obras maestras de la programación**. Sus creadores, Rare, quién va a ser, han sido capaces de encontrar sitio para todo: **renderizaciones exquisitas, movimientos rápidos y fiables**, y un sinfín de niveles repletos de variedad.
Es un ejemplo magistral de cómo convertir un juego de Super sin que se pierda un ápice de su calidad original. Una lección que otros deberían imitar.

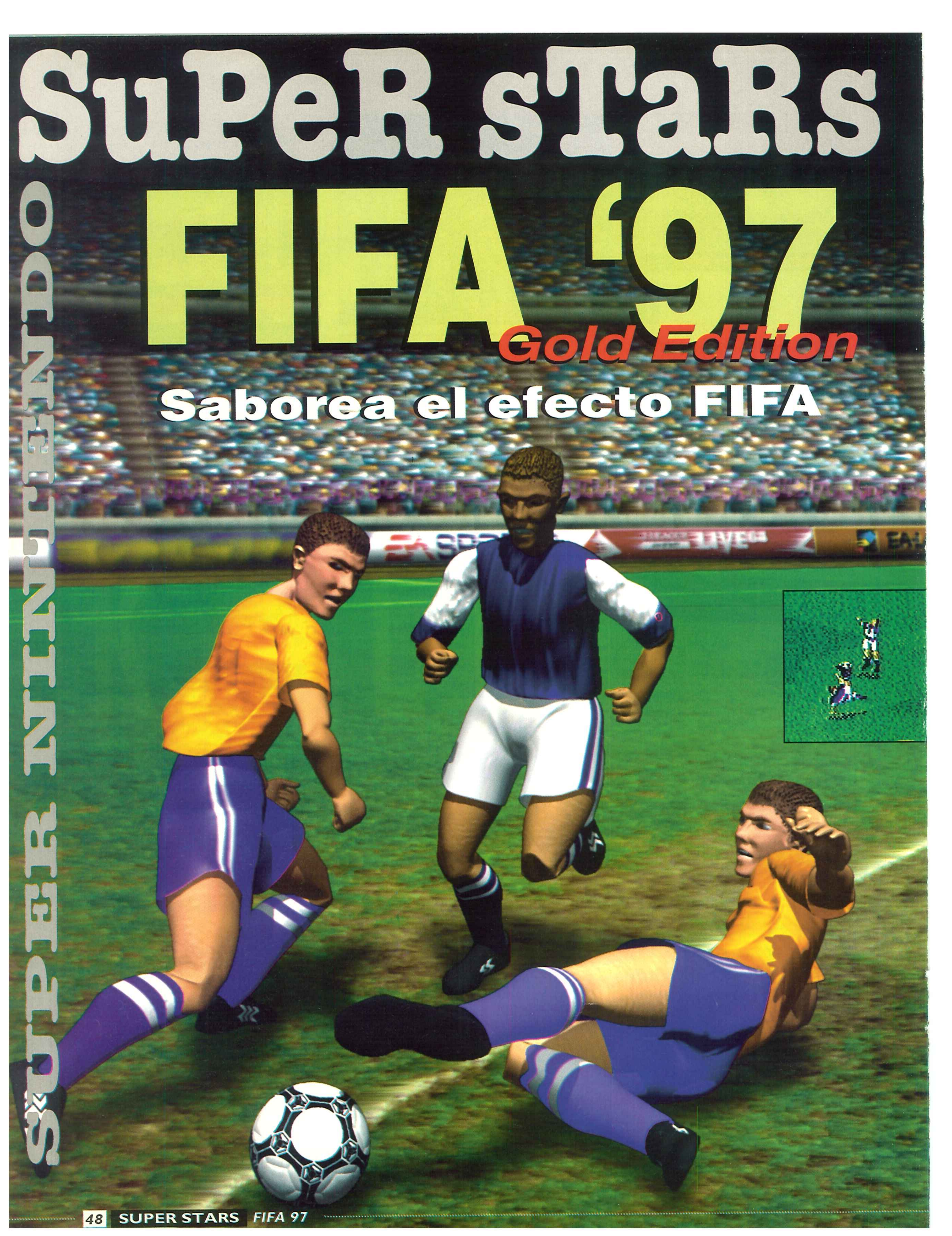
**• Recomendación**

Si no lo tienes, tu colección siempre estará incompleta.




**•Alternativas**

El primer **Donkey Kong Land**, **Kirby's Dreamland 1 y 2** o el reciente **Spirou.**


SuPeR sTaRs
SUPER NINTENDO
FIFA '97
Gold Edition
Saborea el efecto FIFA







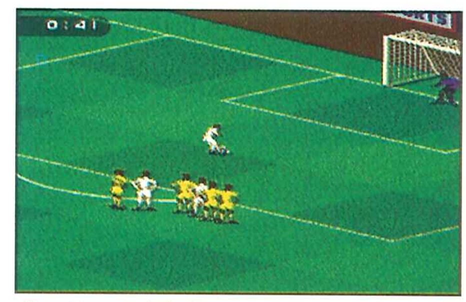
***Los porteros, así así.*** *Además de adecuar sus animaciones a la jugada, los guardametas ya no lo detienen todo.*

## eStá En acCióN

- *La jugabilidad, que ha aumentado.*
- *La variedad de fútbol.*

## nO eStá En acCióN

- *El scroll, aún algo lento.*
- *La base de datos, anticuada.*

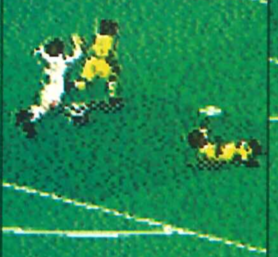


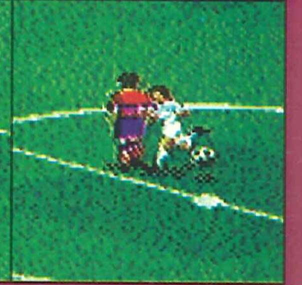
***Penalti y expulsión.*** *Esto no es un entrenamiento, en FIFA existen los penaltis y los árbitros los marcan.*

**Se ha hecho un esfuerzo gráfico considerable, y también a nivel jugabilidad se ha avanzado muchísimo.**

Para que os fijéis en el detalle de algunas animaciones. Todo esto y mucho más está en FIFA97. ¿No os parece increíble?



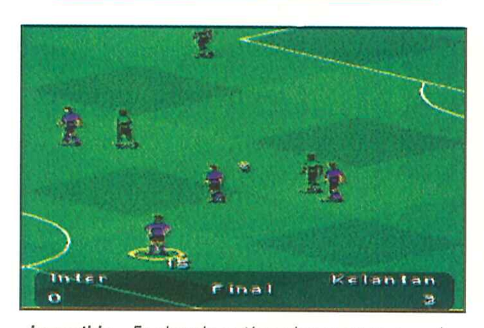


## Brillantes movimientos

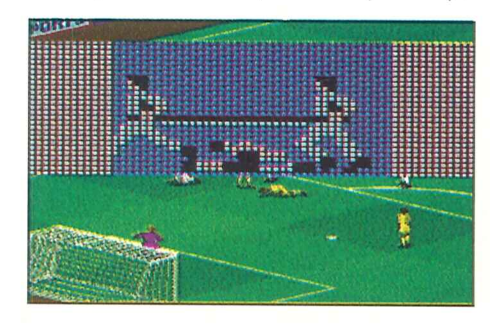
Es el **último**, y se nota que han echado el resto. Gold, lo llaman, como para conmemorar la ocasión. Pero no es gratuito. Este FIFA vale su peso en kilates, en megas y, por qué no decirlo, hasta en precio. Menuda ganga.

FIFA 97 hace la tercera entrega de la meticulosa saga diseñada por EA Sports. Saga, sí, porque más que nuevos juegos, los FIFA parecen continuaciones, eso sí, permanentemente bañadas en novedades. Las de la edición 97 no os sorprenderán por su aspecto, pero sí quizá por su tacto. O lo que es lo mismo, **mejora la parcela gráfica**, que se estira en nitidez y detalle; lo propio para la parte sonora, mucho más cañera; e ídem para el tema de los movimientos. Por ir puntualizando, en los gráficos anotamos la **osadía de incluir una raya horizontal en las camisetas** (y eso agota la memoria un montón, dicen estos chicos); en el sonido, nos quedamos con un par de palabras ("throw in", exclama el comentarista) que suenan cada vez que la pelota sale del campo; y en movimientos/animaciones sumamos **fluidez, suavidad** y un concepto que va a relajar a los más puntillosos: los jugadores no flotan...

Muchos avances sí. Ninguno definitivo, ninguno "terminator", pero que notan el paso del tiempo. Lo que no se ve, sino que se siente, ofrece muchas más posibilidades. La inclusión de un **nuevo campo de juego**, un polideportivo acristalado en el que no existen los fueras de banda, regala también otro FIFA: mucho **más loco, arcade**, desenfrenado. El de siempre, el que se juega sobre el césped, también es **más rápido y vibrante** que en las entregas anteriores. Especialmente en el **modo acción** (**simulación** es la otra opción), donde el Sevilla puede ganar al Milán, el **simulador se vuelve sencillo**, más controlable (con matices, ¡eh!). No es cosa de que llegue uno, se ▶



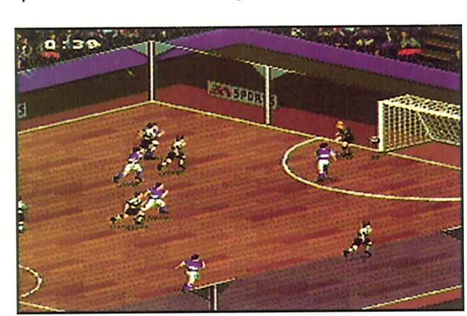

***Imposible...*** *En el modo acción no hay prestigio que valga. El Inter puede salir derrotado frente a un conjunto malayo.*



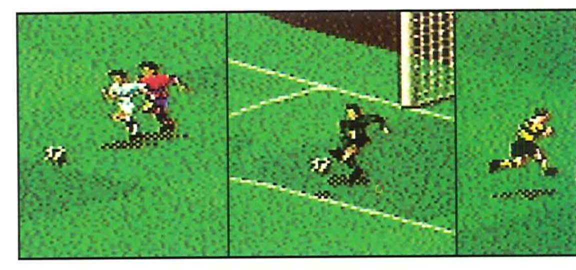
siente y golee sin más, pero digamos que le será más fácil aprender a moverse por los intrincados recovecos del siempre difícil planteamiento de EA.

Para redondear la sensación de vivir más peligrosamente, los **porteros** son ahora **mucho más vulnerables**. No sólo han ajustado sus animaciones -eso de tirarse en plan gato cuando el balón iba rasito y lentorro daba mucho el cante-, sino que además han traspasado algunos reflejos a los arietes. En dos palabras: **es fácil acabar 5-3, frenético**.

Hasta ahora todo es precioso, de kilates como decíamos arriba. Pero hasta el oro puede corroerse. Hay dos cosas en FIFA97 que no están, creemos, a la altura de las circunstancias. La primera, el **scroll**, que a pesar de su corrección y cuidado, **sigue dejándonos sin goles** a poco que el disparo venga de lejos. Especialmente en la portería de abajo, os encontraréis con un balón que nadie sabe dónde va a terminar. Así que ojo con los porteros manuales. La segunda es la **base de datos**. En la versión que comentamos, **Albacete, Mérida y Salamanca** siguen en primera división, y por supuesto no están contemplados los galácticos fichajes de los clubes españoles. Sin Ronaldo, sin Mijatovic, sin Rivaldo... La escusa: es la liga 95-96, no la 96-97. Ahora sólo falta que se saquen de la manga alguna actualización. Seguro que barrerían, vamos, que lo venderían todo.

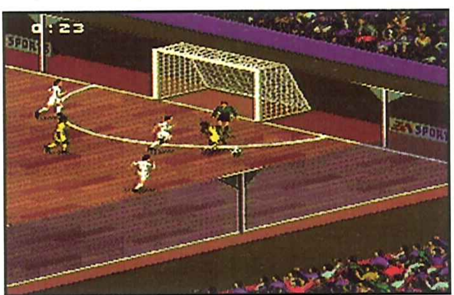


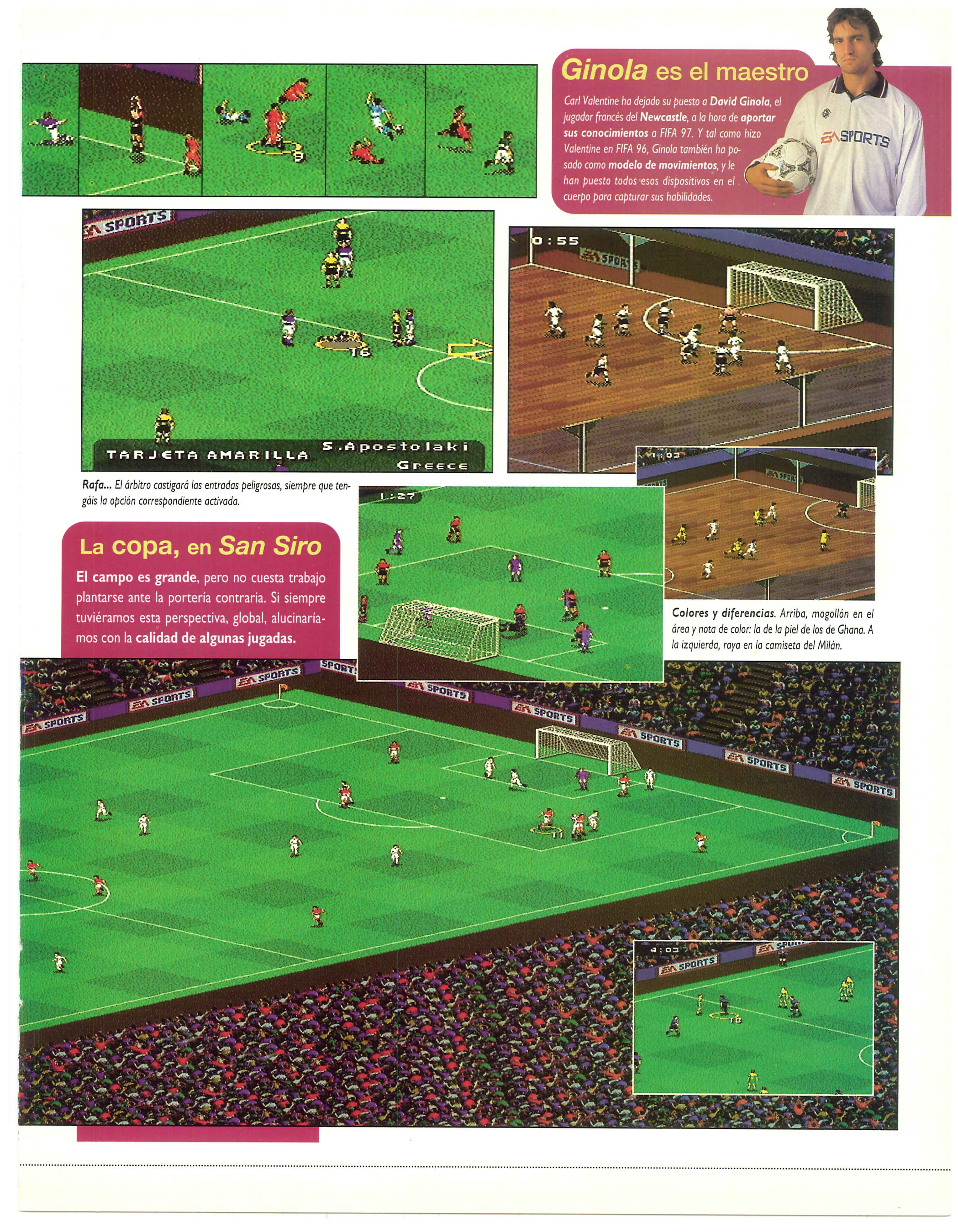
**Gold edition significa que es la última versión de FIFA que llegará a Super Nintendo.**





***Autorepetición.*** *Tras cada gol o jugada de tarjeta, el juego os ofrecerá una repetición instantánea.*






## Ginola es el maestro

Carl Valentine ha dejado su puesto a **David Ginola**, el jugador francés del **Newcastle**, a la hora de **aportar sus conocimientos** a FIFA 97. Y tal como hizo Valentine en FIFA 96, Ginola también ha posado como **modelo de movimientos**, y le han puesto todos esos dispositivos en el cuerpo para capturar sus habilidades.

***Rafa...*** *El árbitro castigará las entradas peligrosas, siempre que tengáis la opción correspondiente activada.*

## La copa, en *San Siro*

**El campo es grande**, pero no cuesta trabajo plantarse ante la portería contraria. Si siempre tuviéramos esta perspectiva, global, alucinaríamos con la **calidad de algunas jugadas.**

***Colores y diferencias.*** *Arriba, mogollón en el área y nota de color: la de la piel de los de Ghana. A la izquierda, raya en la camiseta del Milán.*

## Fútbol a *cubierto*



Bajo los focos del polideportivo, el **fútbol se vuelve histérico**. La pelota se mueve con turbo, no hay tiempo para el control, la suerte existe y nunca se descansa porque no hay fueras de banda.

# FIFA 96 vs FIFA 97

Las opciones marcan fundamentalmente las diferencias. La **"pericia" del 96** se traduce en **modos "semi" y "pro"**, a elegir por cada jugador, en el 97. Hay **5 selecciones nuevas** en este FIFA: Lituania, Túnez, Malasia, Eslovenia y Trinidad y Tobago. Añadid también una opción de autorepetición, otra para los guardametas, dos tipos de fútbol (acción y simulación) y la raya en la camiseta, y tendréis un año más.

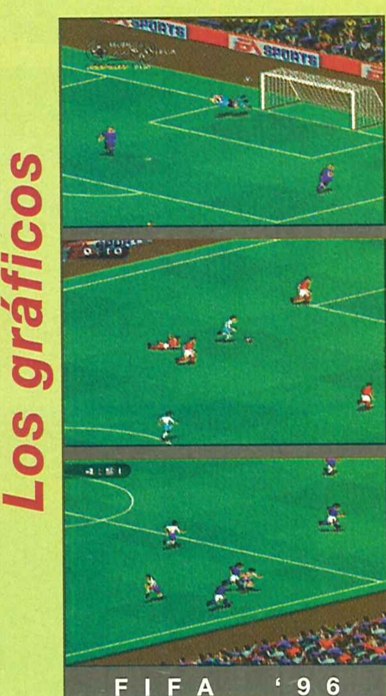









Los gráficos







## EA SPORTS/Rage Software

**24 Megas - Cont.: Graba partidas**
**0 Vidas - 2 Niveles de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** Sobra a estas alturas, pero para el que aterrice de Marte, genial simulador de fútbol que hará su última aparición en SNES.

**• Desarrollo:** Dos tipos de campo, dos opciones de control, dos modos de juego para encuentros amistosos, ligas, torneos, eliminatorias...

**• Tecnología:** Los Silicon y la técnica de captura de movimientos continúan siendo las herramientas clave. Las animaciones notan el "motion-blending".

**• Duración:** Esta vez, y como dicen que no habrá FIFA 98, habrá que exprimir con paciencia el juego. Tranquilos que, como siempre, dará para mucho.

**• Gráficos** Las renderizaciones están más definidas que en la versión 96. Algunas camisetas incluyen una raya horizontal. **94**

**• Sonido** La melodía inicial es mucho más cañera que la del 96. En el partido abundan los efectos y las voces se oyen bien. **91**

**• Movimientos** Hay nuevas animaciones, y al scroll se le ha lavado la cara, aunque sigue dejándonos sin algunos goles. **89**

**• Jugabilidad** Nueva vuelta de tuerca al control. Ahora es más accesible, pero también se ha disparado en locura. **90**

**• Entretenimiento** Es más fácil: entra antes por el pad. Y es más loco: se hace divertido. Para reír, al campo cubierto. **95**

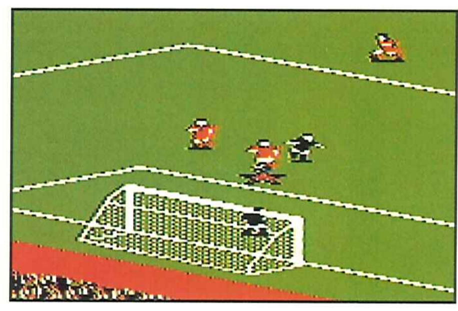
**• Opinión** Por **Juan Carlos García**

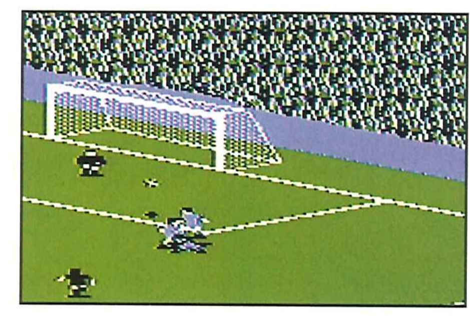
**Es mejor FIFA97 que FIFA96**. Eso no significa que estemos ante la panacea en juegos de fútbol, sino sólo que la edición 97 supera a la del año pasado. Aunque os costará notarlo. De hecho, si pudierais poner los dos juegos frente a frente, sufriríais para captar las mejoras. Pero las hay. En gráficos, en sonido y en jugabilidad. Mejoras en pequeños detalles o en grandes dosis (como la inesperada sencillez de manejo) que a veces no veréis, sino que notaréis.

**• Recomendación**
Todas las edades, públicos. Y más si queréis completar la saga.




**•Alternativas**
Sólo el ya mentado **ISS deluxe** pero, ¿se habrá quedado anticuado para el nuevo FIFA?



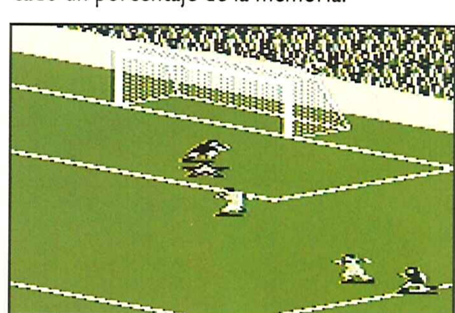


# Cambiar para no convencer

# FIFA '97

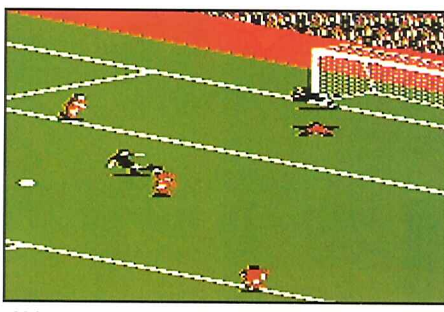
Lo primero que llama la atención en FIFA 97 es la pérdida de los clubes, mejor, su sustitución por **51 selecciones** nacionales más un equipo de Tornados firmado por THQ. ¿Que por qué se ha tomado esta medida?, ¿por problemas con la memoria, quizá? Veamos.

Cuando se baja de **237 equipos a sólo 52**, es de suponer que se incluirán muchos extras. El **tamaño del campo** es uno de ellos, seguro. Es como 4 Bernabeús. Pero el césped no agota por sí mismo la placa de 4 megas. Entonces ya sabemos lo que es: el nuevo "look" de los jugadores. **Más grandes y mejor definidos** que en la versión 96. Ya tenemos adjudicado un porcentaje de la memoria.



A ver, a ver, ¿algo más? Sí, las animaciones están bien elaboradas y son muy vistosas (excepto las del portero), pero resultan **insufriblemente lentas** y dan al juego una constante apariencia de que todo va a cámara lenta.

Sigue faltando un buen pastel de memoria. Se lo adjudicaremos a las opciones, a la posibilidad de elegir entre fútbol de **acción y simulación**. Aunque esto, la verdad, no tiene porqué suponer una carga extra de memoria. Así que, ¿dónde ha ido a parar la memoria que falta?



*¡Milagro... casi! Alcanzar la meta contraria ya cuesta, disparar es casi un sueño, pero meter un gol... eso es imposible.*




*Los Tor..pedos. Es el equipo de la compañía y, ya veis, parece el mejor. Una pena que no haya nombres reales.*

## nO eStá En acCióN
- El tamaño del campo, para empezar.
- El scroll y la lentitud de movimientos, para seguir.

## eStá En acCióN
- Algunas opciones heredadas del FIFA mayor.
- Los colores en Super Game Boy.

**THQ/Tiertex**
4 Megas
Cont.: Passwords
0 Vidas
2 Niveles de Dificultad

• **Tipo de Juego:** Lo mismo que habéis leído en Super, sólo que en portátil, o sea más pequeño. Fútbol sin más.

• **Desarrollo:** Exhibición, liga, torneo, playoffs entre 51 selecciones más un combinado THQ llamado Tornados.

• **Tecnología:** Una gran parte ha ido a parar al Super Game Boy. La otra, a las animaciones de los futbolistas.

• **Duración:** Interminable. Como interminable se os hará pasar de un campo a otro en el juego.

• **Super Game Boy:** Imprime colores, melodías exclusivas, pero también una insufrible sensación de lentitud.

• **Gráficos** Uno de los aspectos más cuidados. Tamaño notable y buena definición para los sprites. **69**

• **Sonido** Dos melodías de inicio diferentes para GB y SGB. Los efectos, normalitos, sin desentonar. **60**

• **Movimientos** Las animaciones pasan de armoniosas, al comienzo del partido, a empalagosas. **55**

• **Jugabilidad** El scroll es lentísimo, el campo enorme y nunca hay 11 jugadores en el campo. **50**

• **Diversión:** Hay que jugar mucho para sacarle partido a FIFA. Y encima sin clubes. **55**

• **Opinión** Por **el Hombre de Barbate**

THQ pensó que había que cambiar de FIFA a FIFA y se puso manos a la obra, me da en la nariz que sin calcular un resultado. A medias con Tiertex, que tienen un trago estos chicos en Game Boy, han dibujado un campo que en realidad son tres y han diseñado unos **sprites la mar de finos**, de animación realista pero **pesaroso y desquiciante movimiento**. En el fondo, muy en el fondo, el cartucho **tiene su encanto**, posiblemente en las posibilidades que brinda (opciones), pero se hace muy complicado extraer algo más de un juego al que, no obstante, es tan fácil acercarse.

• **Recomendación**
Gente acostumbrada a jugar al fútbol en su portátil.



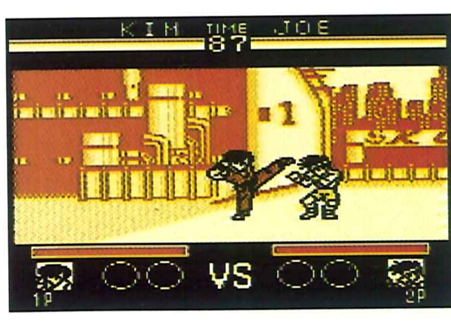

• **Alternativas**
Desde **FIFA 96**, que todavía vale la pena, hasta el **Soccer** de Nintendo.




**Gestos inconfundibles.** *Los luchadores no sólo son reconocibles por el nombre, sino también por gestos como el de Terry Boggard, que lanza su gorra tras el combate.*




**Una auténtica multitud.** *La superpoblación preside la pantalla de elección de personaje. Hay pocos juegos que puedan presumir de un plantel tan amplio.*




**Como figurines.** *En sus anteriores juegos de lucha para Game Boy, Takara había optado por un diseño en plan infantil. Esta vez, los sprites tienen un aspecto más estilizado.*

# La élite de la lucha se pasa a la portátil

THE KING OF FIGHTERS 95

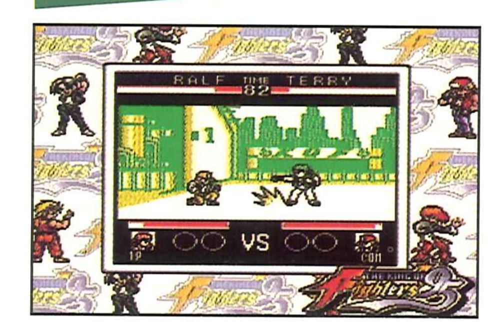
Terry Boggard, Ryo Sakazaki o Mai Shiranui. Los mejores luchadores de juegos tan conocidos como **Art of Fighting o Fatal Fury** han quedado para ponerse a caldo en el torneo **King of Fighters**. Este **"combate de las estrellas"**, que celebró sus primeras ediciones en la consola Neo Geo, tiene ahora lugar en Game Boy gracias a Takara y su especial maestría en **convertir juegos de SNK** y también propios (su exitosa versión de **Toshinden para la portátil** todavía está reciente).

Con King of Fighters vuelve la lucha de la mano de un amplio plantel de **personajes elegibles**, **quince** en total, a los que se suman Rugal, el jefe final, y su lugarteniente Saisyu Kusaragi. Con tanto personal dispuesto a partirse la cara, ya os podéis hacer una idea de la duración del modo historia. Aparte de esto, las principales novedades respecto a conversiones anteriores están en el **diseño de los sprites**, que han abandonado la línea infantil que venía utilizando Takara en GB para recuperar un aspecto más estilizado (o adulto), y en la presencia, tanto en el modo individual como en el versus, de combates que enfrentan a equipos de tres componentes.

Todos los luchadores tienen un buen **repertorio de golpes especiales**, y como el control es muy suave, la **acción se desarrolla sin parones**. Además, tiene el aliciente de la presencia de una segunda barra que, cuando está llena, os permite realizar un "Super Special Move", lo que traducido al castellano viene a ser un *mamporro* de los que duelen de verdad. Con ventajas como ésta, King of Fighters hace méritos para alegrarle el tramo final del año a los amantes de la lucha. Y la portátil, de paso, sigue acaparando títulos de relumbrón que añadir a su repertorio de este siempre aclamado género.

## eStá En acCióN

• El número y el historial de los personajes. Los combates por equipos.





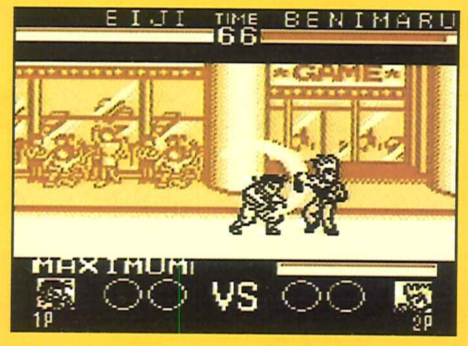


**Rápido y demoledor.** *El control favorece la jugabilidad en KoF'95. Los combates son rápidos y los golpes fluidos.*

## nO eStá En acCióN

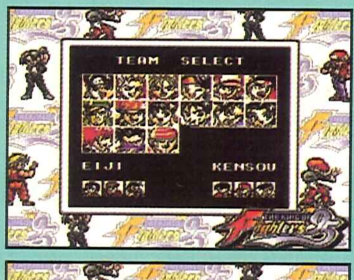
• *Que el nivel de dificultad más bajo sea tan fácil. No dura ni media hora.*

## Un golpe muy *especial*

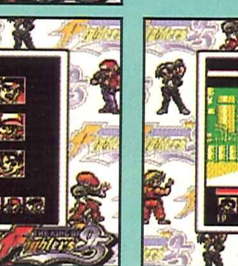



En la pantalla de King of Fighters'95 existe una **segunda barra** que mide el poder de vuestro personaje. Se rellena a medida que **recibís golpes** o mediante una **combinación de botones**, y cuando está al máximo podéis ejecutar un **Super Special Move**, un golpe demoledor para el adversario.

## La *pelea* va por ***bandos***

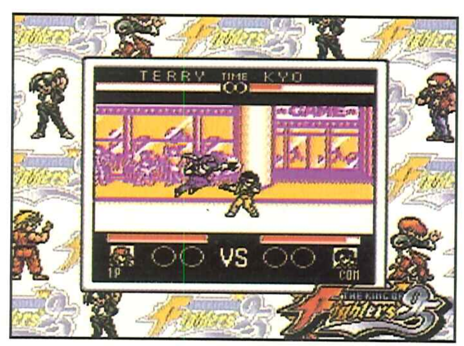



Jugando tanto en **individual** como en el **modo versus**, existe una opción llamada **"Team Play"** en la que se enfrentan **dos equipos de tres luchadores** cada uno. Vosotros elegís los integrantes de vuestro bando y el orden en el que van a participar en el combate, y cada **luchador entra en acción cuando se agota la barra de energía** del anterior. Para ganar se impone, por tanto, dominar los golpes de todo el plantel. Todo un reto.










**Combates enmarcados.** *¿Qué os parece el marco que os han preparado los de Takara? Allí aparecen algunos de los componentes que luego se baten el cobre en el juego.*





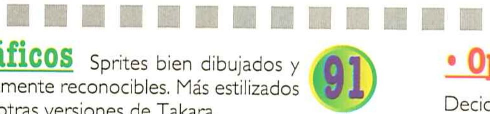








**Frente a frente con los jefes.** *El modo historia, como es costumbre en estos casos, guarda algunas sorpresas para el final. Y no es que sean muy agradables precisamente, porque se trata de dos matones con muy malas pulgas que, haciendo honor a su categoría de jefe final y lugarteniente respectivamente, ostentan un nivel de dificultad bastante más elevado que el del resto de rivales.*



## TAKARA/Takara

**2 Megas - Cont.: Infinitas**
**1 Vida - 3 Niveles de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** De lucha, ¡de qué va a ser con tipos tan "broncas" como Terry Boggard!

**• Desarrollo:** 15 luchadores en solitario o versus. Combates entre equipos de 3 componentes.

**• Tecnología:** Espacio bien aprovechado: muchos personajes, buenas animaciones y mejor sonido.

**• Duración:** El nivel fácil será historia en media hora, el resto de niveles te llevará algún mes más.

**• Super Game Boy:** Añade muchos colores, y bien escogidos. El marco luce logo y caricaturas.

**• Gráficos** Sprites bien dibujados y perfectamente reconocibles. Más estilizados que en otras versiones de Takara. **91**

**• Sonido** Músicas movidas y una gran batería de efectos ambientan los combates. El altavoz se porta bien. **93**

**• Movimientos** Abundantes y simples de realizar. El efecto del movimiento especial hace subir la emoción **92**

**• Jugabilidad** Es rápido y se mueve con suavidad. Poder elegir entre tantos personajes es un auténtico lujo. **94**

**• Entretenimiento** El modo historia es largo, y los combates por equipos son un aliciente más para jugar. **92**



**• Opinión** Por **Javier Abad**

Decididamente, Takara ha dado con la clave para llevar a cabo **excelentes conversiones** de juegos de lucha para Game Boy. Esta vez reúne a un montón de luchadores famosos, perfectamente caracterizados y con todos sus **movimientos intactos,** en un cartucho que dará que hablar. Y lo hará por su **enorme jugabilidad**, gracias a la abundancia de personajes, y por la inclusión de novedosos **modos de juego**, como los enfrentamientos por equipos.

**• Recomendación**

Un clásico de la lucha para los buenos aficionados.

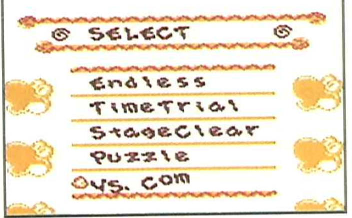



**•Alternativas**

Cantidad y calidad: Toshinden, Killer Instinct, Street Fighter...

GAME BOY

# ¿A que no puedes jugar sólo una?




*Variedad.* Cinco modos de juego dan mucho de sí en un cartucho como éste.

# Tetris Attack

**NINTENDO/Intelligent System**
2 Megas
Cont.: Passwords
1 Vida
3 Niveles de Dificultad

**• Tipo de Juego:** Con este nombre no hace falta saber mucho de juegos para saber que se trata de un puzzle.

**• Desarrollo:** Agrupa bloques iguales para eliminarlos de la pantalla. Tiene cinco modos de juego diferentes.

**• Tecnología:** Nos han gustado las animaciones, que no son muy habituales en los juegos de este tipo.

**• Duración:** Si encontráis un amigo para conectar vuestras GB, podéis tiraros años jugando uno contra otro.

**• Super Game Boy:** No aporta demasiado. El marco es bastante soso, y los colores permanecen intactos.

Con la imagen de las fichas de **Tetris Blast** todavía fresca en nuestras retinas, y sin habernos recuperado apenas del atracón de puzzle que supuso su salida, un nuevo Tetris llega pisando a tope el acelerador de la adicción. Menos mal que esta vez la versión de Tetris Attack para Super Nintendo nos había puesto sobre aviso de sus perniciosos efectos (callos, dolor en los dedos, etc.) y nos dio tiempo a protegernos bien antes de afrontar su desembarco en Game Boy. Porque Nintendo e Intelligent Systems han preparado un verdadero torpedo en el que se mantienen intactos todos los valores que sentaron en el trono del género al juego de 16 bits.

La mecánica sigue siendo la misma, agrupar bloques iguales para eliminarlos y evitar así que el scroll alcance la parte superior de la pantalla. Podéis quitar varios de una sola vez, y hasta producir espectaculares reacciones en cadena.

Partiendo de esta base, los acontecimientos se desatan. Comienza un aluvión de modos de juego (cinco en total) que abarca desde un imprescindible modo historia hasta el apasionante modo versus, lo que supone una **exhibición de jugabilidad** que encantará a los fans de este tipo de cartuchos. Para colmo, la acción se presenta con unos **gráficos claros y simpáticos**, compenetrados a la perfección con la **ruidosa batería de efectos de sonido**. Es lo único que le faltaba al juego para enganchar irremisiblemente a todo el que se atreva a jugar una partida.

**Probadlo y nos daréis la razón.**




*¡Piedra va!* En el modo versus tenéis que véroslas con las piedras que os va lanzando vuestro rival.

*Aquí Yoshi.* Las simpáticas animaciones le dan frescura a las partidas.

**• Gráficos** La presencia de Yoshi y compañía nos saca de la monotonía propia de un puzzle. 87



**• Sonido** Todo el mérito hay que dárselo a los efectos, que tanta marcha le dan a las partidas. 94



**• Movimientos** No es sólo mover piezas y ya está. Aquí se pueden hacer hasta ¡combos! 92



**• Jugabilidad** Es rápido, es adictivo y tiene cinco modos de juego. ¿Qué más se puede pedir? 94



**• Diversión:** Un juego capaz de tenerte atrapado durante horas. Y si te "linkeas", aún mejor. 96

**• Opinión** Por **Javier Abad**

**Tetris Attack ya es el rey del puzzle** en la portátil. Lo mejor que se puede decir de esta versión para Game Boy es que **conserva toda la jugabilidad**, la diversión y la capacidad para engancharte que tenía el juego de SNES del que bebe.

Los cinco modos de juego son un derroche, y sus **gráficos repletos de animaciones** también superan la media habitual en este tipo de cartuchos.

**• Recomendación**
Imprescindible en el autobús, en las colas...

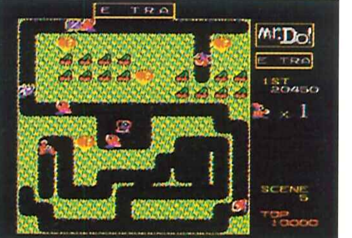



**•Alternativas**
Otro puzzle reciente, **Tetris Blast**. También **Zoop**, para probar otro estilo.

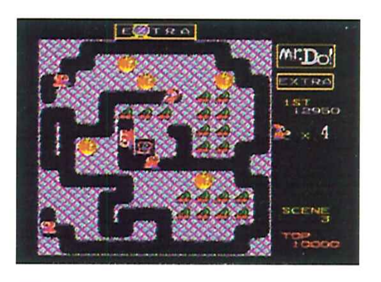
**nO eStá En acCióN**
• Que conectándolo al Super Game Boy no puedan participar dos jugadores a la vez.

**eStá En acCioN**
• Que tenga tantos modos de juego y que sea tan divertido y adictivo.

# El payaso ya no está para estos trotes



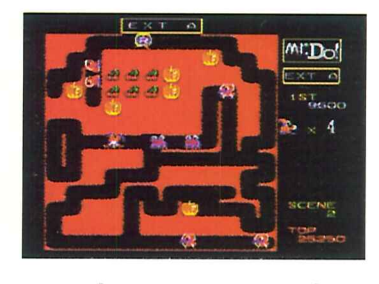

**Cógelas todas.** *En todas las fases, vuestro objetivo pasa por coger las cerezas.*







***A dos bandas.*** *El modo 2 jugadores permite que haya dos payasos a la vez en la pantalla.*




Ultimamente, algunas compañías están optando por convertir viejos arcades y presentarlos bajo la etiqueta de clásicos, antes que programar nuevos juegos. Suponemos que es una solución fácil y hasta rentable, dado que hay **mucha gente deseando redescubrir** los juegos con los que tanto disfrutó hace diez o quince años, pero quizá el fenómeno debiera tener un límite. Esto nos ha venido a la mente después de haber jugado unas cuantas partidas a Mr.Do! y haber comprobado que **los años no pasan en balde**.

Si hay algún adjetivo aplicable a este juego, ése es **"simple"**. Son simples sus gráficos, que apenas cambian el diseño de una pantalla a otra y nos dejan sin el gusanillo de saber qué va a haber después. Es simple la música, aunque también podría englobarse dentro la categoría de machacona. Y, por fin, es irremediablemente simple su desarrollo. Veréis, tanto a uno como a dos jugadores se trata de controlar a un **payaso que debe ir excavando el escenario** para recoger todas las cerezas que haya. De impedírselo se encarga un grupo de enemigos que le persiguen, y a los que nuestro protagonista puede evitar de tres maneras distintas: saliendo por piernas, lanzándoles una bola que lleva en las manos (y que tarda varios segundos en recuperar después) o haciendo que caigan sobre sus cabezas unas manzanas que también están repartidas por la pantalla. El resultado final **recuerda algo al famoso Pac-Man**, pero es evidente que el bueno de Mr.Do! tiene mucho menos encanto que el popular comecocos. Ocurría en el original y sigue siendo así más de una década después.

**eStá En acCióN**
- *Que los antiguos fans del juego puedan reencontrarse con él en Super Nintendo.*

**nO eStá En acCióN**
- *Que nos quieran colar juegos como éste con la excusa de que son clásicos.*

# Mr. Do!

## THQ/Imagineer

**2 Megas**
**Continuaciones: 0**
**Hasta 5 Vidas**
**3 Niveles de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** Mr.Do! es una conversión de un arcade que salió hacia 1982. Ya ha llovido desde entonces.

**• Desarrollo:** El objetivo es pasar una fase tras otra cogiendo todas las cerezas que hay en cada escenario.

**• Tecnología:** A estas alturas, un juego de Super con dos megas tiene bien poco que ofrecer en este apartado

**• Duración:** Es muy repetitivo, y eso puede haceros caer en la confianza. Ese es el principal obstáculo para llegar lejos.

**• Gráficos** Extremadamente simples y sin apenas variación de una fase a otra.




**• Sonido** Las melodías suenan antiguas y terminan haciéndose machaconas. Pero bueno...




**• Movimientos** No dan para mucho: desplazarse por la pantalla y lanzar una bola...




**• Jugabilidad** El juego es muy repetitivo, y el modo dos jugadores no aporta demasiado.




**• Diversión:** Al principio puede gustar por la novedad, pero después se hace muy monótono.




**• Opinión** Por **Javier Abad**

La moda de convertir antiguos arcades en juegos de consola se ha topado con la horma de su zapato. Normalmente la jugabilidad es el punto fuerte de estos cartuchos, pero en Mr.Do! se queda en la **mera repetición de escenarios** demasiado parecidos. Puede que el juego tenga cierto **atractivo para algunos nostálgicos**, pero está claro que se ha quedado anticuado y que ni siquiera tiene el tirón popular de otros, como el mismo **Galaga & Galaxian** que comentamos en este número.

**• Recomendación**
Para los que se gastaban la paga en la recreativa.



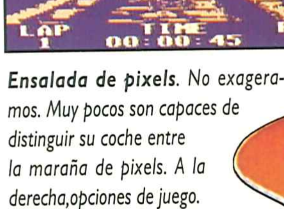

**•Alternativas**
Pocas cosas comparables. Quizá **Super Drop Zone** por el aspecto retro.

GAME BOY

# No corras que no te veo







*Ensalada de pixels.* *No exageramos. Muy pocos son capaces de distinguir su coche entre la maraña de pixels. A la derecha,opciones de juego.*

# STREET RACER

**UBI SOFT/Vivid Image**

**4 Megas**

**Continuaciones: 3**

**0 Vidas**

**4 Niveles de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** Los autos locos compiten en circuitos, echan un partidito y se exterminan sin concesiones.

**• Desarrollo:** 24 circuitos, tres copas, tres modos de juego y tres opciones de competición.

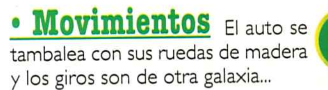
**• Tecnología:** Perdida la opción de 4 jugadores simultáneos, no queda nada, excepto un scroll ultra veloz.

**• Duración:** Ganarlo todo es complicado pero no imposible. Eso sí, las opciones lo convierten en interminable.

**• Super Game Boy:** Ni marco, ni colores, ni mejoras, ni nada de nada... Es más, no lo probéis con el periférico.

**• Gráficos** Merienda de pixels, bocadillo de sprites y de postre, gelatina de caracteres. **40**

**• Sonido** Notable el apartado sonoro, con melodías adaptadas a la personalidad de circuito y piloto. **70**



**• Movimientos** El auto se tambalea con sus ruedas de madera y los giros son de otra galaxia... **50**

**• Jugabilidad** Ni fácil, ni difícil; lo único el control del coche, que es para echarse a temblar. **55**

**• Diversión:** Se notan los antecedentes de humor y esas cosas que todavía carga el programilla. **60**



Tenemos un **caso grave de meticulosidad** a la vista. El enfermo muestra síntomas de **"opcionitis" aguda** y una intratable obsesión por el scroll. Se le ha sometido a una prueba genética para ver qué culpa tienen los padres en todo esto y se ha observado que mucha, casi toda. Un informe psicológico tampoco deja bien parados a progenitores ni a cachorro, éste, entre otras cosas, ni siquiera sabe de su enfermedad.

Bueno, esto no es Urgencias ni nosotros tenemos vocación de médicos, pero sirva la comparación para que os deis cuenta del talante con que afronta la conversión a Game Boy el cacareado Street Racer. El juego **conserva intactas las opciones** del grandísimo SR de 16 bits, los 8 corredores, los circuitos, los paisajes de fondo, los modos de juego (**rumble, soccer**) y todavía tiene memoria para plantear un scroll bastante aparente que va de 0 a 100 en 1 segundo. Pero de aspecto está fatal. La presentación en pantalla de los autos locos y sus pilotos es más confusa que el sexo de la Veneno: se confunde con el decorado, se confunde con el resto de pilotos, y sus pixels se confunden entre sí. Lógico, va tan deprisa, deprisa...

La **jugabilidad se echa a perder** donde se resquebrajan los gráficos. Una pena, porque los modos de dificultad se ajustan a la pericia y la carrera tiene su aquel entre **cachetes piloto a piloto, partidos de fútbol sobre hielo** y un cuidadín-cuidadín que te saco del circuito a poco que te no prestes atención. Y siempre te sacan.

***Rumble.*** *Como en Ben-Hur, sólo que en coche. Hay que derribar al contrario.*



**• Opinión** Por el **Hombre de Barbate**

**¿Qué queda del fantástico Street Racer** que se dejó caer en SNES meses ha? Muy poco. El nombre, el scroll, todos los pilotos y, eso sí, muchísimas opciones. El resto, casi todo, se ha perdido entre **gráficos lastimosos**, movimientos decepcionantes e imprecisión en el control. Y la culpa es de que los de Ubi/Vivid han querido convertir la portátil en una 16 bits. Pero esta ciudad es demasiado pequeña para tanto byte...

**nO eStá En acCióN**

• *Los gráficos, el movimiento y el control de los coches.*

**eStá En acCióN**

• *Los modos de juego y las completísimas opciones.*

• *La rapidez del scroll.*



***Fútbol peculiar.*** *Gana el que mete gol, tranquilamente montado en su coche. En modo indoor o bajo el cielo.*

**• Recomendación**

Exclusivamente fans ultras del juego de Ubi. **55**

**•Alternativas**

**F-1 Pole Position,** de Ubi. Y uno de Acclaim, **Ferrari GP Challenge.**

# Un dos en uno de recuerdos

## Galaga & Galaxian

**NAMCO/Nintendo**
**2 Megas**
**Continuaciones: 0**
**3 Vidas**
**0 Niveles de Dificultad**

**• Tipo de Juego:** Los dos matamarcianos por excelencia, ahora en un dos en uno genial.

**• Desarrollo:** Simple. Cargarse a las naves enemigas y pasar de fase, que no de pantalla.

**• Tecnología:** La necesaria. Vistazo al apartado Super Game Boy.

**• Duración:** Pues es más bien difícil. Galaga un pelín menos que Galaxian, pero os durarán mucho tiempo. ¡Además, si llevan casi 20 años de moda!

**• Super Game Boy:** Pone colores y un marco alucinante. La verdad es que lo es todo en este cartucho.

**• Gráficos** Bien reflejadas las naves de la recreativa original, pero eso no les quita simplicidad. **60**

**• Sonido** La conversión es casi perfecta, pero eso era fácil, aunque molón (no lo negamos). **75**

**• Movimientos** No hay mucho que decir. Sólo que son más pesados que los del arcade. **70**

**• Jugabilidad** La capacidad de adicción compensa el elevado nivel de dificultad. **90**

**• Diversión:** Pasarás las horas matando marcianos. ¿Hay algo más divertido? **93**

**• Opinión** Por el **Hombre de Barbate**

Si pasas de los 20, estarás encantado con la nueva producción de Nintendo. No sólo te llenará de recuerdos de otros tiempos, sino que además **te volverá a "enganchar"** de la misma manera imposible de frenar que entonces. Si todavía eres un chavalín, el juego te atrapará de igual forma. En él descubrirás las **raíces del videojuego** y te lo pasarás pipa liquidando marcianos. Claro que no era tan difícil hacerlo...

**• Recomendación** **85**
Todo el mundo debe tener su propia copia.

**•Alternativas**
Una que también va de arcades "rescatados": **Space Invaders**, de Taito.

Cuentan que en mitad de las reuniones de los ejecutivos de Nintendo, allá en Japón, se tiene por costumbre echar unas partiditas. A pesar de que Mr. Yamauchi, el presi, ya ha reprendido a sus consejeros, éstos son incapaces de resistirse a la tentación y, ni cortos ni perezosos, cargan de pilas su "hand held" y se dedican... a matar marcianos.

Hace algunos meses, uno de los puntos del orden del día era precisamente un nuevo juego de Game Boy que se estaba desarrollando junto a una importante compañía. En cuanto Yamauchi pronunció el título, a los consejeros se les puso cara de haber ganado la lotería, y rápidamente reclamaron información sobre el cartucho. Su nombre era **Galaga & Galaxian**, y con él, Yamauchi había conseguido que en las reuniones, al menos se jugara con un Game Boy...

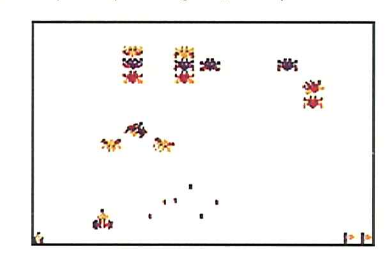
Galaga & Galaxian son dos de las **piedras filosofales del videojuego**. Y Nintendo las reúne en un solo cartucho para deleite de forofos, nostálgicos y nuevos profesionales. Ambos, ya sabréis, resumen la **esencia del matamarcianos**, y tal como **Namco** los llevó a los primeros arcades (**Galaga, 1981; Galaxian, 1979**) aparecen ahora en Super Game Boy.

**Galaga es el más dinámico**. Las naves enemigas van añadiéndose a la parte superior de la pantalla, previo paseo por la zona, para luego atacar en formación. Puedes "duplicar" la nave y sus posibilidades de ataque.

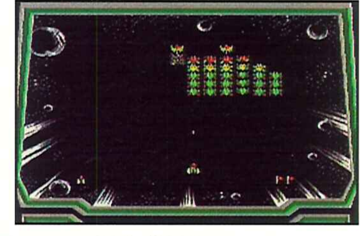
**Galaxian** es, simplemente, el **matamarcianos de toda la vida**. Nave abajo, plantilla de sprites enemigos arriba, en sólida formación y descenso por los laterales. La misma estructura se repite hasta que nos cascan o ¡acabamos el juego! Y lo que queda es una sensación irrefrenable de volver a jugar. Por eso los consejeros siempre van a las reuniones con un GB.

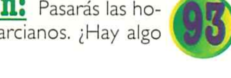


***Galaga.** Una de las naves enemigas te absorbe para duplicar luego tu flota. 2 por 1.*



***B/N.** Esta es la estampa de Galaga en portátil. Pierde gracia, pero no efectividad.*







**nO eStá En acCióN**
• Y si les hubiese cabido otro arcade más en el mismo cartucho...

**eStá En acCióN**
• Dos juegos, dos arcades excepcionales, en un sólo cartucho.

# DONKEY ABANDERA LA NUEVA OLA DE CARTUCHOS DE CALIDAD PARA GAME BOY

**Llevábamos tiempo atisbándolo, pero no ha sido hasta la salida de DKL2 cuando nos hemos atrevido a ponerlo de relieve. Game Boy se ha convertido por derecho en la niña mimada, en la perla de Nintendo. No sólo porque la casa japonesa se esté volcando en el desarrollo de juegos revolucionarios para la portátil, sino porque además el resto de licenciatarios no se corta un pelo a la hora de trabajar para GB. Una muestra son los excelente cartuchos portátiles que nos están llegando. Vaya por King of Fighters, Toshinden, Tetris Attack, Tintín el Tíbet...**

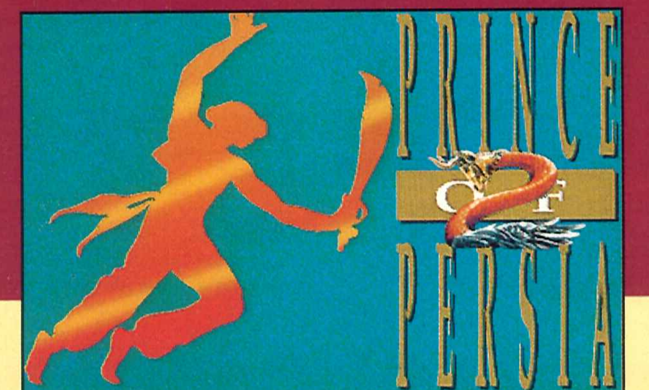
## DUDA RAZONABLE

Érase una vez un grupo de héroes que se hacían llamar Power Rangers. Érase una vez un cartucho de carreras de coches para Super Nintendo protagonizado por ellos mismos. Y érase que se era un lío de licencias que podría acabar impidiendo que los españolitos jugáramos con el mencionado cartucho. Moraleja: una sombra de duda se cierne sobre el lanzamiento en España de **Zeo Battle Racers**.




## LA PROMESA

Hacía tiempo que la Super no recibía un aluvión de novedades como el que se le avecina. Imaginaos lo que puede ocurrir cuando **Titus** ponga en circulación el montón de juegos que tiene anunciados, porque los hay de todos los estilos: clásicos (**Prince of Persia 2**), de inteligencia (**Whizz**), plataformeros (**Oscar**, **Ardy Lightfoot**) y también más moviditos (**Realm**, **Power Piggs**). Juntos forman un conjunto que promete cantidad y variedad para los meses venideros, y que nos obliga a enviar desde aquí nuestra más sincera enhorabuena a la compañía inglesa.




## SUPER NINTENDO

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | TETRIS ATTACK | NINTENDO • PUZZLE | = |
| 2 | OLYMPIC SUMMER GAMES | THQ • DEPORTES | = |
| 3 | SECRET OF EVERMORE | NINTENDO • RPG | = |
| 4 | SUPER MARIO WORLD 2 | NINTENDO • PLATAFORMAS | = |
| 5 | FIFA '97 | ELECTRONIC ARTS • FÚTBOL | N |
| 6 | WINTER GOLD | NINTENDO • DEPORTES | 7 |
| 7 | ULTIMATE MK3 | WILLIAMS/ACCLAIM • LUCHA | 10 |
| 8 | BREATH OF FIRE II | CAPCOM - RPG | 5 |
| 9 | TOY STORY | NINTENDO • ARCADE | 6 |
| 10 | WORMS | OCEAN • INTELIGENCIA | 8 |
| 11 | DONKEY KONG COUNTRY 2 | NINTENDO • PLATAFORMAS | 9 |
| 12 | KIRBY'S DREAM COURSE | NINTENDO • GOLF | = |
| 13 | MAUI MALLARD | DISNEY • PLATAFORMAS | 11 |
| 14 | KILLER INSTINCT | NINTENDO • LUCHA | 13 |
| 15 | TINTÍN EN EL TÍBET | INFOGRAMES • PLATAFORMAS | 14 |
| 16 | SPIROU | INFOGRAMES • PLATAFORMAS | 15 |
| 17 | MEGAMAN X3 | CAPCOM • PLATAFORMAS | 16 |
| 18 | DOOM | OCEAN • ARCADE | 17 |
| 19 | I.S. SOCCER DE LUXE | KONAMI • FÚTBOL | 18 |
| 20 | MOHAWK & HEADPHONE JACK | THQ • PLATAFORMAS | 19 |

## La Entrada + Fuerte

El fútbol vuelve a ponerse de moda (¿pero es que había dejado de estarlo?) gracias a **FIFA'97**, una nueva edición del simulador de EA que nos quiere poner a imitar en la Super los regates imposibles de Ronaldo. Lo suyo ha sido salir y encaramarse al quinto puesto de la lista, con lo que no es descabellado que pronto se meta de lleno en la lucha por el título. Entradas como ésta son de las de penalty y expulsión. ¿No es verdad, Rafa?

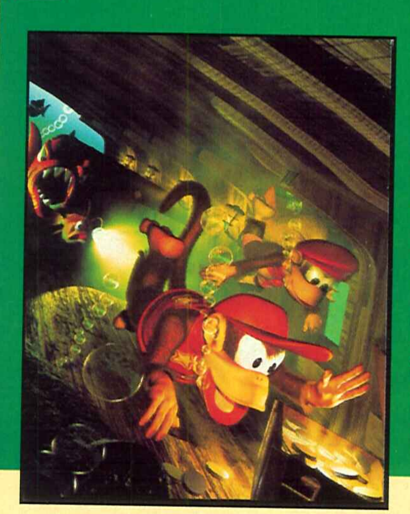


## Game Boy

1. **Donkey Kong Land 2** — Nintendo • Plataformas — N
2. **Tetris Blast** — Nintendo • Puzzle — 1
3. **Olympic Summer Games** — THQ • Deportes — 2
4. **Tetris Attack** — Nintendo • Puzzle — N
5. **Kirby's Blockball** — Nintendo • Arcade — 3
6. **King of Fighters** — Takara • Lucha — N
7. **Urban Strike** — THQ • Estrategia — 5
8. **Spirou** — Infogrames • Plataformas — 4
9. **Toshinden** — Takara • Lucha — 7
10. **Galaga & Galaxian** — Nintendo • Arcade — N

## El Rey Del Número 1

Hasta aquí han llegado los ecos de la juerga que han montado en el país de Donkey Kong cuando se han enterado de que **DKL2** ha entrado directamente al primer puesto de nuestro top 10 de Game Boy. Claro, que tampoco es de extrañar después de ver toda la calidad que atesoran Diddy y Dixie en sus pequeños cuerpecillos renderizados. Y lo mejor de todo es que los tíos se lo piensan seguir pasando en grande, porque ya se anuncia la salida inminente de DKC3 para Super Nintendo.

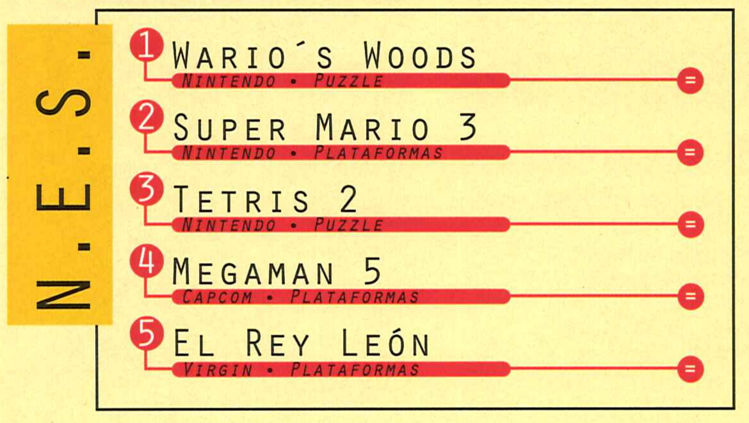


## El + Buscado

Que a estas alturas sea un Street Fighter el juego más esperado, puede sonarle a rechifla a más de uno. Pero lo que nosotros sabemos, y ellos no, es que **SF Alpha II** le va a dar un revolcón a la serie de lucha más famosa de la historia. Un montón de nuevos personajes, golpes demoledores y unos gráficos increíbles contribuirán a que Ryu vuelva a acaparar todas las portadas.




## N.E.S.



1. **Wario's Woods** — Nintendo • Puzzle — =
2. **Super Mario 3** — Nintendo • Plataformas — =
3. **Tetris 2** — Nintendo • Puzzle — =
4. **Megaman 5** — Capcom • Plataformas — =
5. **El Rey León** — Virgin • Plataformas — =

## El Mediocre

Mal rollo éste de **Mr.Do** y su retorno desde la *época jurásica* de los arcades. El pobre hombre vio que ahora la moda iba en plan *feedback* y pensó "ésta es la mía". Pero no se ha dado cuenta de que las ciencias adelantan un montón, y que lo que en su época era un bombazo ahora se ha quedado en un pequeño petardo. Le queda el consuelo de que nos ha costado decidirnos por él, porque la versión portátil de **Street Racer** es también para echarse a llorar.

ZONA ZERO

# El mejor es...




## Salvador González Martín (Madrid)

Cada oveja con su pareja. ¡Qué mejor regalo para un fan de Dragon Ball, que además dibuja el tío de vicio, que un súper pack con las pelis más impactantes del chaval! Pues eso, Salva, que los vídeos son para ti.

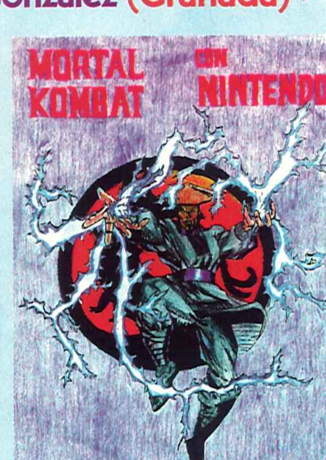


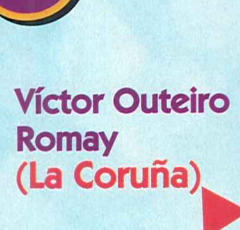


Elsa Maroto García (Valladolid)

Carlos García González (Granada)

Juan Luís Aguado (Valladolid)



Víctor Outeiro Romay (La Coruña)

Lubomír Prokop (Castellón)




Antonio Caballero Nieto (Algeciras)




Alexandre Buján Raposo (La Coruña)



## La cartera de moda

Parece que la bolsa que regalamos a nuestros artistas está teniendo buena aceptación. Nos alegra. Ya sabéis que siempre pretendemos regalaros lo mejor. Así nos pasa, que luego no tenemos sitio para tanto dibujo. Pero no hay problema, alquilaremos otra redacción si es necesario. Vosotros seguid haciendo estas cosas, ¿de acuerdo? Escribid a esta dirección.

HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

# A veces llegan Cartas ...

## Románticas
Dani Charles (Barcelona)

Querida Nintendo Acción:

Necesito un reloj para intentar ligarme a una chica así que ... !!! por favor mandarme un relooooooj !!! (Espor amor)

## Abusadoras
José Gabriel Silva Rey (Badajoz)

-Hola me llamo Jose tengo 11 años me encanta vuestra revista NITENDO ACCIÓN. Podrian darme trucos de:

- Addams family, Aladdin, Alien 3, Another World, Asterix, Actraiser 2, Axelay, Bart's Nighmare, Battle toads in battelmaniaca, Batman forever, Bomberman 3, Boogerman, Castlevania IV, Cannon fo-dder, Cibernator, Clayfigter 2, Darius twin, Doom, Donkey kong country 2, Dragón, Dragón ball Z, Earthworm Jim 2, Fifa 96, Final Finght 3, I.S.S deluxe, John Madden 93, Judge dredd, Jungle Strike, Killer Instinct, Legend of Zeldo, Lenmings 2, Mavi Mallard, Mechwarrior 3050, Megaman X, Mortal Kombat 2, M.M.P.R the fighting edition, N.B.A Live 96, NHL'96, Nosferatu. N.B.A JAM, Pac-In-time, Pitufos 2, Pilotwings, Given'n Go, Power Ranger: the movie, Papel boy II, Putty Squad, Prehistorik man, Prima Rage, Real monster, Rise of the Robots, Sea Quest, Shag Fu, Super tennis, Tetris Attack, Urban Strike y Yoshi's Island.

¿No es mucho pedir?.....

Un Cordial Saludo: Jose Gabriel.

## Laborales

·Si quereis mas trucos poneos en contacto conmigo y por solo 20.000 ptas al mes trabajo en la revista.



El consolero cotilla.

Jesús Ruíz García (Cádiz)

## Terroríficas
Jesús Silva Mogena (Madrid)

MANDARME LA MALETA O SACO OTRO DISCO Jesulin

JESÚS SILVA - MADRID

# ¡Ahora tu imaginación tiene premio!

Abraham y Rubén Sánchez de la Flor (Valladolid)




Daniel López Ribas (Ibiza)

FUJI 76524638

Alvaro y Víctor Arregui (Zaragoza)

FUJI 76524638

José Luís Torremocha (Madrid)

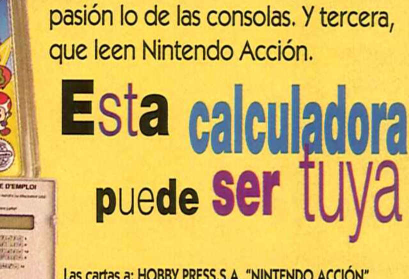



FUJI 76524638

Marisa Cerezo Iglesias (Madrid)

FUJI 76524638

Estos son algunos de nuestros lectores. Ya veis que los tenemos de todas las edades, sexos y condiciones. Pero, eso sí, todos tienen un par de cosas en común. Primera, que son unos forofos de Nintendo. Segunda, que viven con pasión lo de las consolas. Y tercera, que leen Nintendo Acción.




**Esta calculadora puede ser tuya**

Las cartas a: HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN" C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID. En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

SUPER CONCURSO

# Nintendo España & Infogrames te retan














Infogrames y Nintendo España quieren poner a prueba tus conocimientos de los videojuegos Obelix (SNES, GB), Tintín en el Tíbet (SNES, GB) y Los Pitufos 2 (SNES, GB). Para ello hemos planteado un cuestionario muy especial. Y es especial porque te permitirá conseguir mejores regalos en función de lo que sepas.

Como verás, nuestro pequeño test está dividido en tres bloques de preguntas. Cada bloque va siendo un poquito más difícil, hasta llegar a la **súper pregunta**.

Junto a cada apartado hemos colocado los regalos a los que optas. Por ejemplo, si das con las respuestas del bloque A, podrás ganar una serie de premios. Si aciertas las del bloque A más las del bloque B, otros tantos. Y si eres capaz de resolver además la súper pregunta, entonces te podrás llevar un fantástico lote de productos Tintín.

**¡Y además hay en juego 100 camisetas de Infogrames!**









## BLOQUE C Super Pack + juego (a elegir entre los 6 juegos de la página anterior)



## BLOQUE B 5 lotes de



+



bolsa de viaje riñonera

+ 1 juego (a elegir entre los 6 juegos de la página anterior)

## BLOQUE A 15 lotes de



mochila +



riñonera

+ 1 juego (a elegir entre los 6 juegos de la página anterior)

## Bases del concurso

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCION que envíen el cupón de participación , con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Nintendo Accion ; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "CONCURSO Juegos de Infogrames".

2.- De entre todas las cartas recibidas con todas las respuestas correctas, se extraerá **UNA**, que será ganadora de un super pack de productos de Tintin y de un juego a elegir entre los que aparecen en estas páginas. Posteriormente, se extraerán **CINCO** cartas mas con las respuestas del primer y segundo bloque correctas, que ganarán una bolsa de viaje de Tintín, una riñoñera y un juego cada uno. Y por ultimo, se elegirán **QUINCE** cartas con las respuestas correctas del primer bloque de preguntas que ganarán una mochila, una riñonera y un juego cada uno. El premio no será canjeable por dinero.
Además se sortearán **100 camisetas de Infogrames** entre todos los participantes.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de **12 de noviembre de 1996 al 30 de diciembre de 1996.**

4.- La elección de los ganadores se realizará el **2 de enero de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Nintendo Accion.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS S.A.

7- Los organizadores de este concurso se revervan el derecho a utilizar los datos que aparecen en el cupón, así como el nombre y la imagen de los participantes.

# preguntas

## BLOQUE C ¿Imposible?

**Super Pregunta** ¿Cúantos Kilómetros hay entre Madrid y la sede de Infogrames en Francia? (El ganador será el que más se acerque)

.................................................................................................

## BLOQUE B Dificultad elevada

**Tintín en el Tíbet (SNES).** ¿Qué hay que hacer para resolver la prueba de los anagramas en la lamasería?

.................................................................................................

**Tintín en el Tíbet (GB).** ¿Cuál era el destino final del avión en el que viajaba Tchang, el amigo de Tintín?

.................................................................................................

**Pitufos 2 (SNES).** ¿Qué ocurre si le das una patada a los totems en la fase que se desarrolla en América?

.................................................................................................

**Pitufos 2 (GB).** ¿Qué tienen que hacer los Pitufos en cada fase, además de encontrar los cristales mágicos, que no hacían en el juego de Super?

.................................................................................................

**Obélix (SNES).** ¿Cuál es la prueba final que deben pasar los protagonistas en Britania?

.................................................................................................

**Obélix (GB).** ¿Qué recompensa se obtiene al reunir 50.000 puntos?

.................................................................................................

## BLOQUE A Dificultad media

**Tintín en el Tíbet (SNES).** ¿En qué nivel se puede controlar también al capitán Haddock?

.................................................................................................

**Tintín en el Tíbet (GB).** ¿Cómo pasa Tintín de un piso a otro en la fase del hotel?

.................................................................................................

**Pitufos 2 (SNES).** ¿En qué fase aparece Gargamel como enemigo final?

.................................................................................................

**Pitufos 2 (GB).** ¿Cuál de los cinco continentes no es visitado por los Pitufos?

.................................................................................................

**Obélix (SNES).** ¿Pueden participar dos jugadores simultáneos?

.................................................................................................

**Obélix (GB).** Dinos el nombre de dos de los lugares que visitan Asterix y Obelix

.................................................................................................

**Nombre** .................................................................................

**Dirección** .................................................................................

**Población** ............................................. **C.P.** ......................

**Provincia** ............................................. **Tel.** ......................

**Juego que elijo** ..........................................................................

# Los Pitufos 2

## Nuevas pistas para resolver el misterio de los Pitufos

En el número anterior ya descubrimos de qué pie cojeaban los Pitufos y por dónde atacar a sus enemigos. En éste nos proponemos completar la aventura.

*Javier Abad*

## Fase 4: Africa

### Nivel 1: El lago

*Investiga a fondo las ramas de los arboles, pero ve con precaución, porque algunas se rompen cuando las pisas.*

Ya te habrás percatado que algunos cristales son inalcanzables para tu Pitufo. Tienes que subir al árbol que hay a la derecha del todo y montarte en el flamenco que vuela por allí arriba. Después, utiliza el **botón A** para conducirlo hasta tu objetivo.





**Acércate a las colmenas que cuelgan de los árboles: varias de ellas dejan caer cristales cuando pasas a su lado.**



Montado en tu flamenco, vuela hasta el extremo izquierdo del escenario. Allí te esperan una vida extra y la llave, escondida en la colmena.

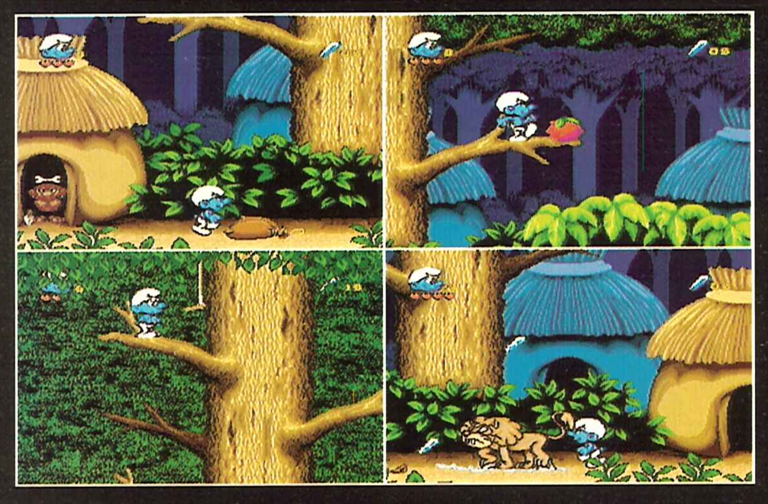
*¡Cuidado con la fauna africana! Insectos y monos te pueden estropear el viaje. Ojo también a los habitantes de las cabañas.*

### Nivel 2: El poblado

En las ramas de un árbol encontrarás una **gran fruta roja**. Tírala al suelo de una patada y utilízala como trampolín. Te servirá para alcanzar cristales que estén muy altos, como el que hay en el extremo izquierdo del nivel.







Pisa una bolsa que hay en el suelo. Sube al árbol y ve a la derecha hasta ver la fruta roja. Tírala al suelo y llévala más a la derecha; impúlsate para subir a los árboles y activa la palanca que abre la jaula del león. Cuando éste pise el líquido de la bolsa te dará **3 cristales.**



Las copas de los árboles esconden un secreto muy bien guardado: es la **llave de los bonus**, a la que llegas saltando sobre una larga fila de insectos.

## Nivel 3: La selva



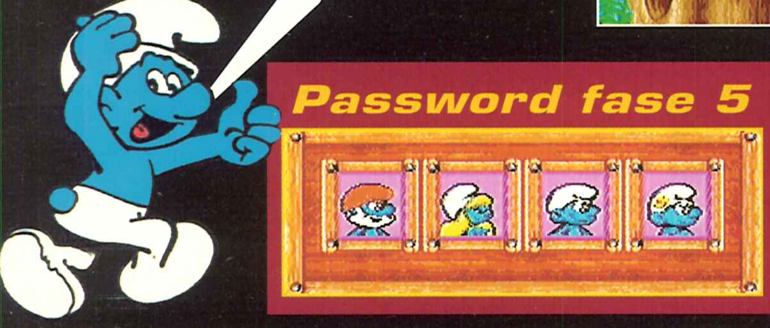
Atraviesa la maleza que hay a la izquierda del comienzo del nivel para entrar en el claro. Allí encontrarás un cristal.



Dale una patada al racimo de plátanos que hay en el agujero del tronco y llévaselos al gorila. Mientras esté entretenido comiendo, te dejará pasar. Siempre que llegues a un mono habrá unos plátanos cerca.

*Mantente alejado delas espinas y protege tu cabeza de los cocos que caen de los árboles.*

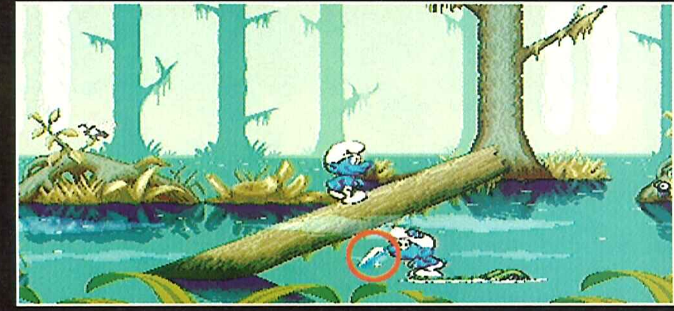





Cuando sólo te quede un cristal por recoger se abrirá un camino en un tronco de la parte de abajo. Si lo sigues, llegarás hasta un gorila más grande, tamaño jefe final, que te atacará golpeando el suelo y haciendo caer cocos sobre tu cabeza. Evítalos y devuélveselos de una patada. Cuando muera, te dará el último cristal, pero antes de cogerlo, súbete a su cabeza y salta a un pasadizo que hay en la maleza de la izquierda para coger **la llave** de este nivel.

# Fase 5: Australia

## Nivel 1: El pantano



Para coger el cristal que está debajo del tronco, salta sobre el insecto y súbete a la cabeza del cocodrilo, que te transportará hasta él.



La **llave** de este nivel está a la vista, pero quizá no sepas cómo alcanzarla. Tienes que ir dos árboles a la derecha y subirte en un cocodrilo que está semiescondido. Él te llevará hasta la llave si evitas el ataque de un par de insectos.

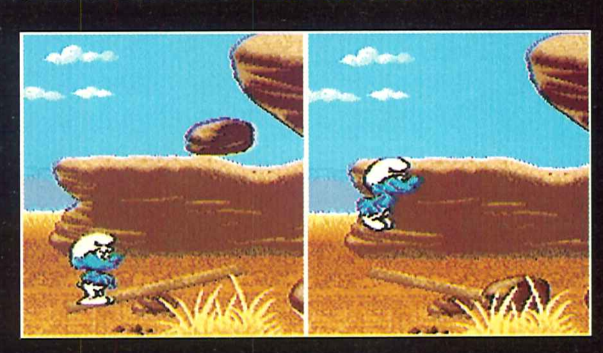


Para coger este cristal, antes tienes que matar a los dos bichos que están encima saltando sobre ellos.



*Aprende las costumbres de los cocodrilos: algunos se hunden, y otros te catapultan al abrir la boca.*

## Nivel 2: El desierto



Primera regla de este nivel: acostúmbrate a utilizar los columpios para saltar más alto, porque te vas a encontrar más de uno.

Salta varias veces sobre el loro que sobrevuela el nivel para que suelte el huevo rojo que lleva en las patas. Cuando lo toques, explotará y esparcirá varios cristales por el escenario. Para coger uno de ellos tendrás que volver al principio



Seguimos con los saltos, pero esta vez sobre el resorte que hay a la derecha del mapeado y que sirve para abrir el corral. Dentro hay dos cristales, pero cuida que no te alcancen los inquilinos.



*Utiliza el super salto (botones Y + B) y ten cuidado con los canguros que salen de los agujeros del suelo*

## Nivel 3: Surf en la playa



Nada más comenzar hay una bandada de pelícanos que conduce a una vida extra. Para cogerla, tienes que ir en la cresta de la ola y saltar sobre ellos presionando el **botón B.**



*Presiona Arriba y Abajo para coger velocidad y evitar que te pille la ola que te persigue.*



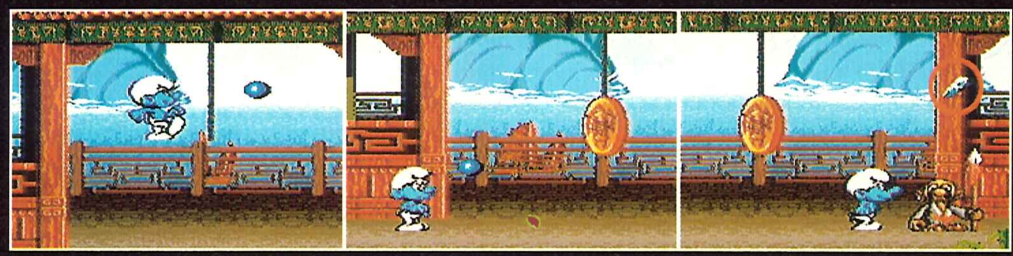
Poco después tienes que repetir la operación si quieres hacerte con la llave de entrada a las **fases de bonus.**



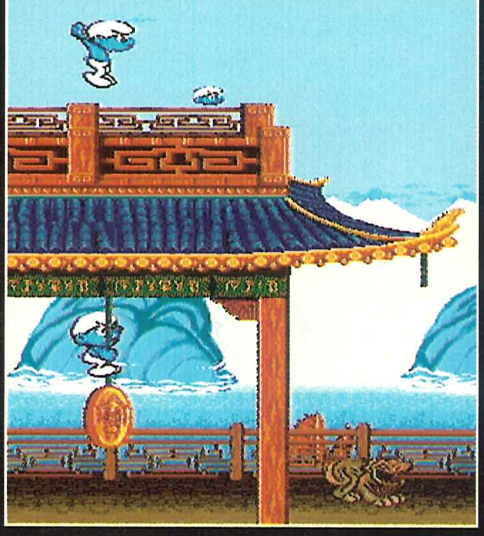
En este nivel las botellas están muy solicitadas. Ocurre que, recogiéndolas, nuestro Pitufo recupera la energía perdida

# Fase 6: Asia

## Nivel 1: La ciudad de China



Tira al suelo todas las bolas azules que veas colgadas, y llévalas dando patadas hasta un **gong**. Al golpear contra él aparecerá un cristal.

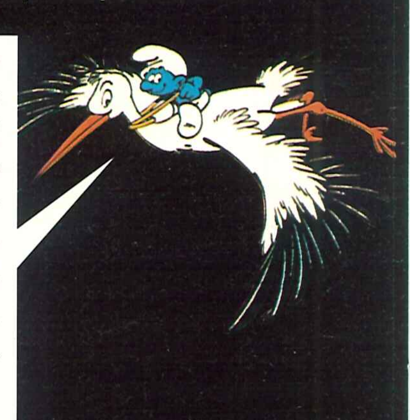


Trepa por la cuerda del gong que está en la casa de la izquierda para conseguir la **vida extra** que hay en el piso de arriba.

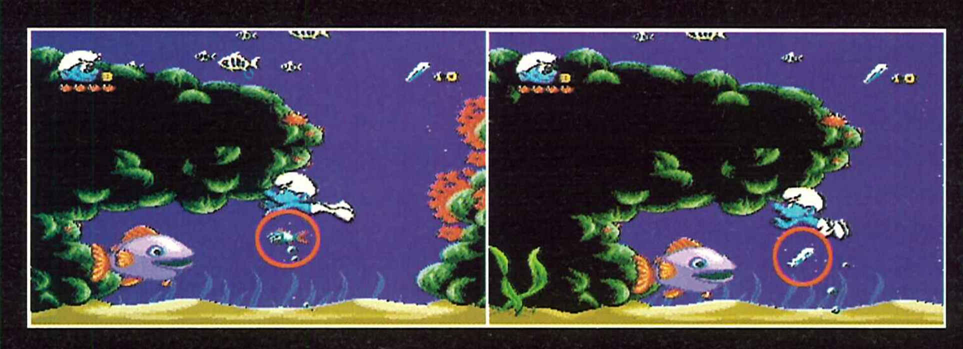


Engánchate a la cometa que hay en el último edificio de la derecha, salta al tejado y sube por una cuerda que está oculta donde te señalamos. Allí se esconde la llave del nivel.

*Cuélgate de las cometas para subir al tejado de los edificios y rompe todos los adornos que veas para conseguir los cristales.*

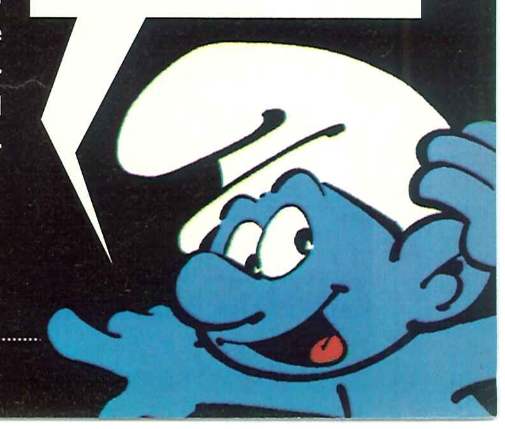


## Nivel 2: El fondo del mar



Conduce los peces de colores (los rojos no) hasta el pez grande, que los engullirá y escupirá después el **cristal** correspondiente.

*Busca las grutas que dan acceso a otros lugares, pero ten cuidado con los mordiscos de las morenas.*





Las perlas que contienen algunas ostras te hacen invulnerable durante el tiempo suficiente para coger algunos cristales sin riesgo de pincharte.



En esta cueva a la derecha del mapeado, hay más de una sorpresa: una peligrosa morena y la llave de los bonus. ¿Te atreves a entrar?

## Nivel 3: El teatro

Sube a las plataformas que hay encima tuyo al comenzar el nivel, y descuélgate para tocar el adorno verde. Saldrán varios **cristales** despedidos (hay varios adornos iguales **por el escenario**).



Ten cuidado con los agujeros que hay en el suelo. Podrían tragarte si calculas mal algún salto.

## Último nivel: El jefe final



*Busca la llave en la esquina superior derecha de nivel*







El **enemigo final** del juego es un dragón chino. La única manera de hacerle daño es saltar sobre su cabeza: irá perdiendo trozos de su cuerpo. Sin embargo, él contraatacará lanzando bolas de fuego y persiguiéndote, así que tendrás que saltar rápidamente de lado a lado del escenario apoyándote en las plataformas y las poleas del techo.

# El mes que viene, verás lo que es bueno

En cada revista,

**GRATIS una cinta de video** con **55 minutos**

de **increíbles imágenes.**

Todos los lanzamientos de Nintendo España en

**SNES, GAME BOY Y NINTENDO 64.**

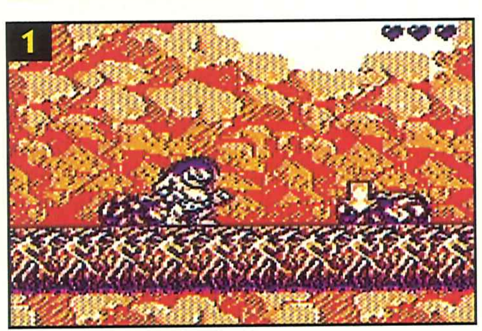


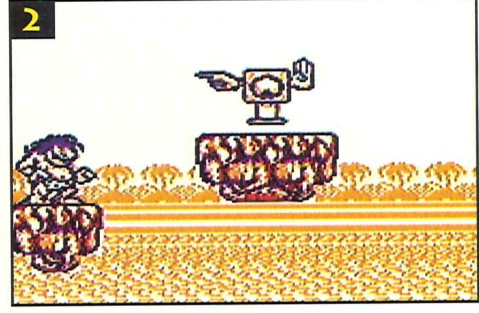
Game Boy

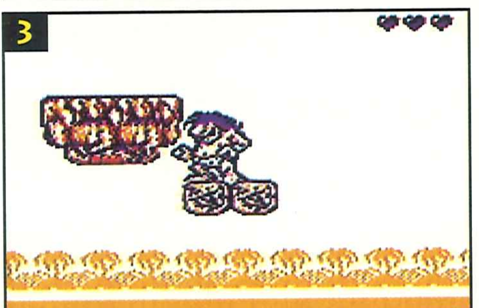
# PREHISTORIK

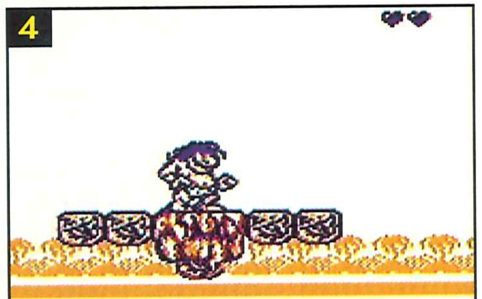
## Ponemos la prehistoria patas arriba

### FASE 1: PRIMER CONTACTO


1

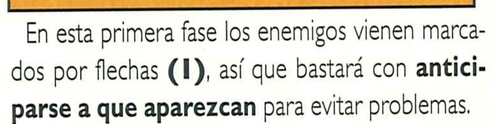

2


3


4

Es uno de los juegos más simpáticos a los que nos hemos enfrentado últimamente. Pero si todo fuera simpatía... Qué diablos, también es uno de los más difíciles. No sólo porque exige habilidad, sino por que te pierdes con facilidad, y te atacan los monstruos... En fin, que necesitas muchas pistas.

***David García***

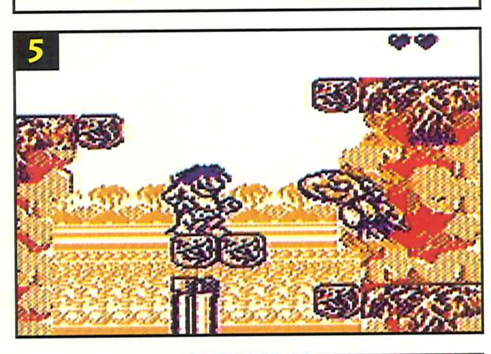


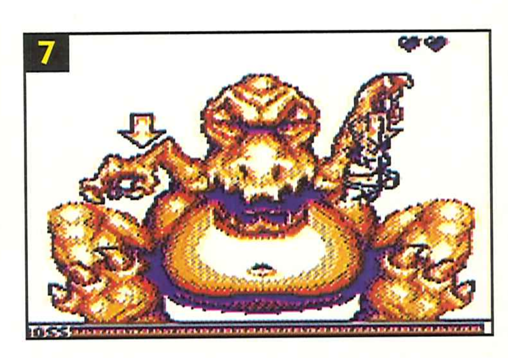
En esta primera fase los enemigos vienen marcados por flechas **(1)**, así que bastará con **anticiparse a que aparezcan** para evitar problemas.

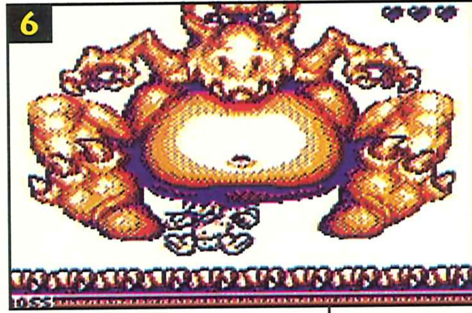
El desarrollo es sencillo y no hay pérdidas posibles. Después de que aparezca la palabra **"pass"**, llegarás a una nueva zona. Allí, no hagas caso a la señal que impide continuar **(2)**; salta tranquilamente y sigue tu camino. Después, verás que al **posarte sobre una de las piedras** ésta empieza a ascender **(3)** hasta dejarte en una zona superior. Ese es el **camino correcto**.

Una vez que llegues al final, déjate caer pegándote al borde de la izquierda y, de nuevo, subirás en una piedra. Ésta te llevará a otra roca móvil **(4)** que, esta vez, desciende. Este es el **punto clave,** porque esa piedra te conducirá al **objeto secreto** que permite pasar de fase **(5)**. Con ese ítem en tu poder, regresa hasta llegar a un nuevo escenario delimitado por la palabra "pass". Ahí está el enemigo final.

Lo primero que debes hacer para eliminarlo es situarte **entre sus piernas**, donde no podrá alcanzarte **(6)**, y desde allí ir golpeándole los puntos que te señalan **(7)**. Es importante que hasta que no hayas destrozado sus extremidades no subas sobre él. Cuando quede totalmente hundido en el subsuelo **(8)**, todo habrá finalizado.


5


7


6


8

# MAN

## FASE 2: ¡CUIDADO CON LOS PINCHOS!

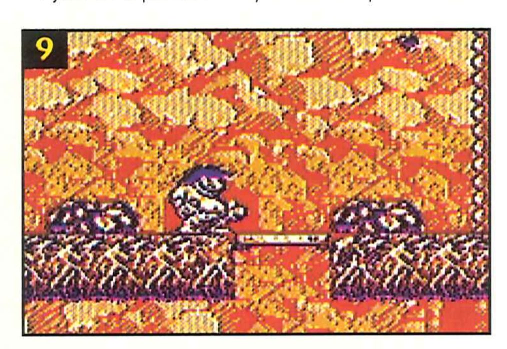
La forma en que aparecen los enemigos continúa siendo la misma.

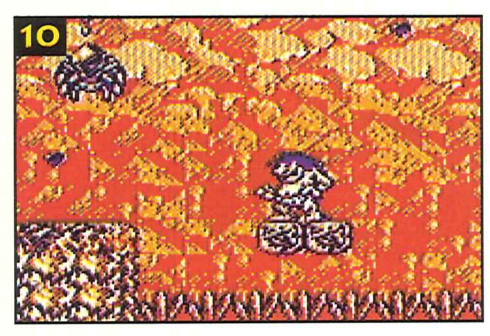
Las **plataformas más finas**, como la de la pantalla **9**, se pueden **atravesar con facilidad**; basta con situarse sobre ellas y pulsar abajo en el pad. Desde la plataforma de antes, la de la pantalla 9, verás un par de piedras con las que evitarás las enormes zonas de pinchos **(10)**. A continuación, encontrarás otra plataforma y llegarás ante una nueva señal que te indica el camino. Una vez más aparecerá la palabra **"Pass"**. Presta atención a esta nueva zona porque tendrás que saltar sobre las afiladas estacas, y la primera vez no se ve nada.

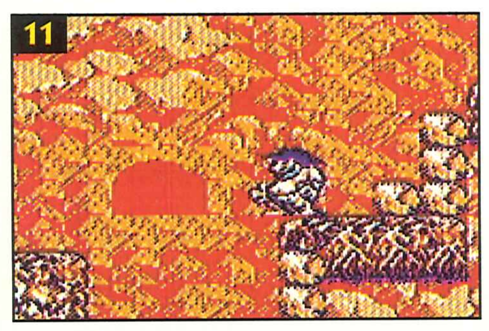
Fíjate en la pantalla **11** y desde ese punto salta lo más fuerte que puedas. Luego, déjate caer usando la piedra **(12)** a modo de ascensor.

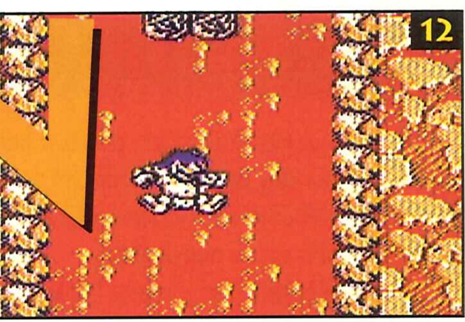
Sigue hasta llegar a una cueva **(13)** e introdúcete presionando abajo en el pad. Desde allí, acércate a la izquierda y ve **golpeando con el mazo** para que vayan apareciendo piedras sobre las que saltar **(14)**. Prueba a golpear con el mazo en todos aquellos puntos en los que creas que se precisa un salto muy largo: es más que probable que aparezca una piedra.

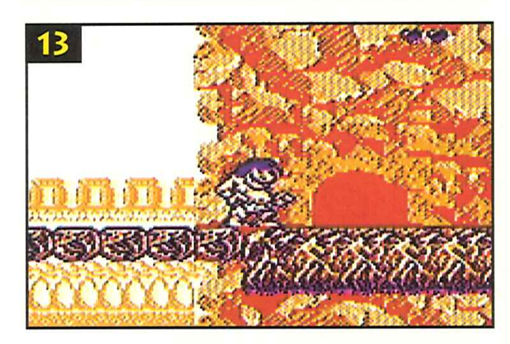
Al final hay una especie de **tenedor (15)** que es el **objeto secreto**. Pero, cuidado, regresa rápidamente porque las piedras se derrumban. Una vez que hayas salido de la cueva, ve a la derecha. La señal **(16)** te permite pasar. Y ahí mismo espera el enemigo. Estos son los pasos para cargártelo, pero ve con cuidado. Es súper difícil.

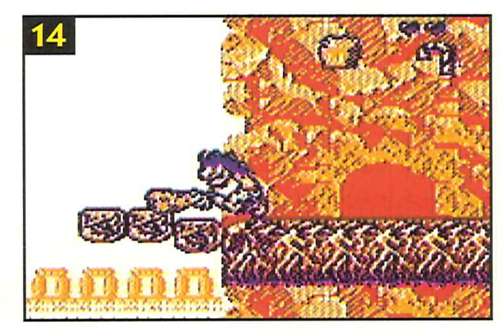


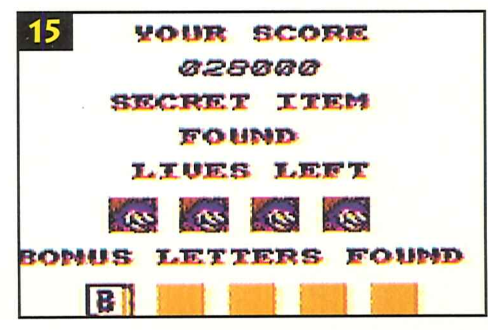



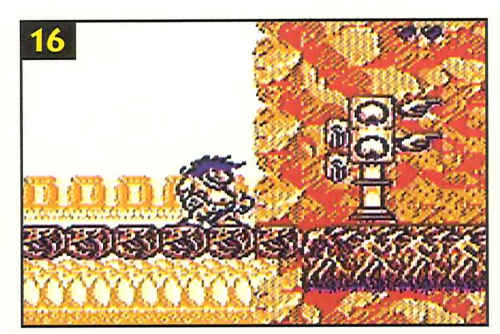



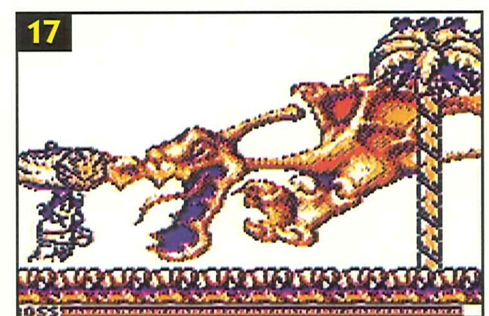



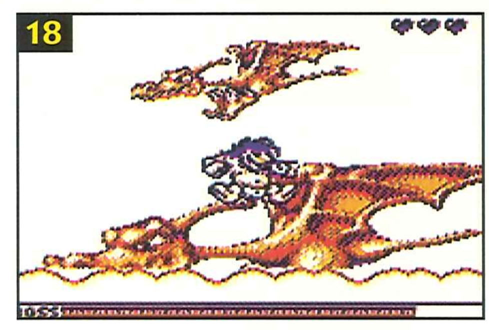



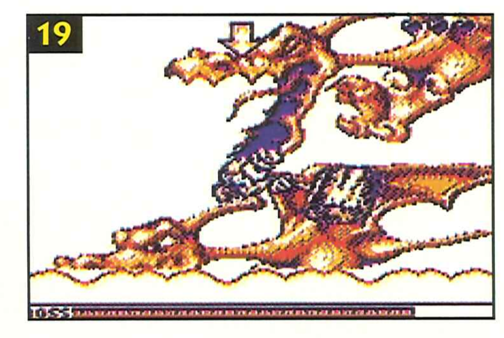




**1**- Sitúate a la izquierda de la pantalla y propínale **6 mazazos al dragón**. Nunca te muevas para atacarle **(17)**.

**2**- Cuando **aparezca la flecha, salta** sobre su cuello y quédate allí. Ni muy cerca de la cabeza, ni tampoco de las alas **(18)**.

**3**- Ahora aparecerá un nuevo dragón volando sobre el tuyo. Desde donde estás, y mirando a la derecha, debes **golpear al dragón superior 4 veces en su boca (19)**, y también arrearle **6 porrazos** a la cabeza del dragón que está debajo. Ten cuidado, ya que si eliminas al dragón de abajo antes que al de arriba, tendrás que volver a empezar ya que te estrellarás.

**4**- Una vez hechos los pasos anteriores, **salta al nuevo dragón y repite el proceso**. En total tendrás que **eliminar a 4 dragones**.



20

## FASE 3: VOLANDO EN ALA DELTA

Al llegar a la primera bifurcación podrás ir por cualquiera de los **dos caminos**. Cada uno tiene sus dificultades. Poco después aparecerá la palabra "PASS" y entrarás en una **nueva zona**.

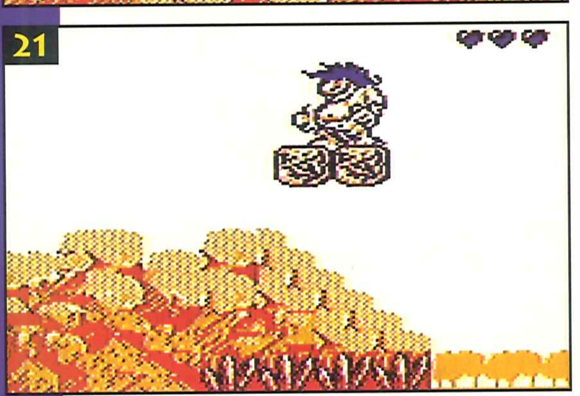
Sube por las plataformas y avanza hacia la izquierda. Pronto llegarás a una **nueva sección con grandes manjares (20)**, y sin posible continuación. Déjate caer y te posarás sobre una plataforma que, a su vez, te conducirá a otra que avanza a la izquierda y te permite pasar una zona de pinchos **(21)**. A un paso de allí está el **ala-delta (22)**. Recuerda este punto porque luego nos referiremos a él.

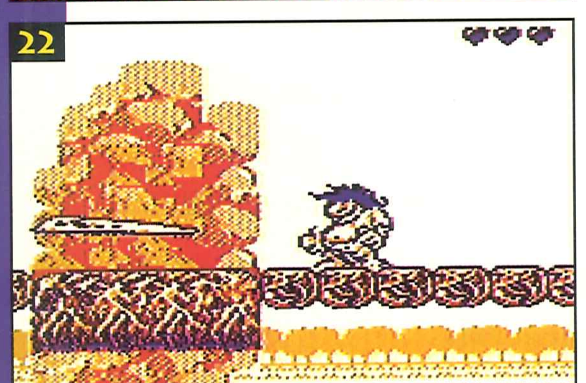
Para dar **impulso al planeador**, pulsa rápidamente los botones arriba y abajo. Presionando **arriba** impedirás que el ala delta pierda altura.

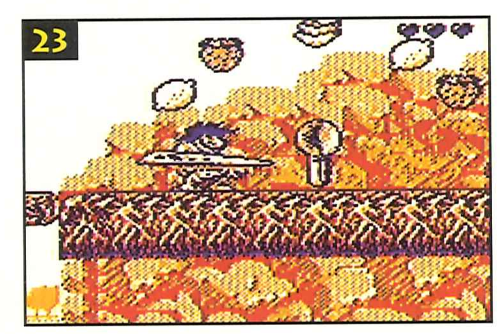
**Planea por lo más alto** de la pantalla hasta llegar a una plataforma con un montón de comida y una **gran cuchara (23)**. El objeto secreto.

Ahora regresa al punto donde conseguiste el ala-delta y tírate pegado al lado izquierdo de la pantalla. Habrás llegado hasta el enemigo final **(24)**.

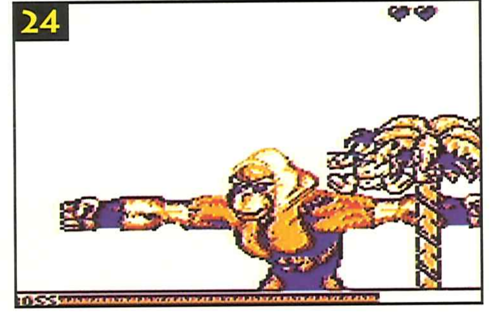
Para fulminarle, golpea el punto señalado **subiéndote a su brazos**. Simplemente deberás encaramarte a sus brazos en el momento en que los tenga doblados **(25)**. Vigilando ese aspecto, no tendrás más problemas.

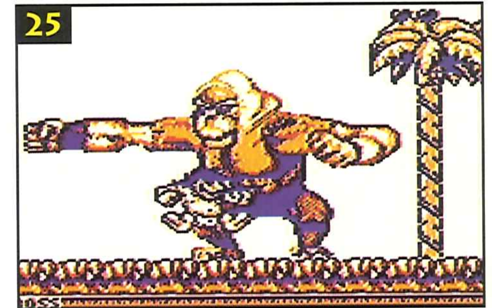



*Tras el delicado paseo en ala delta te recibirá el objeto secreto. Ni más ni menos que una gran cuchara.*

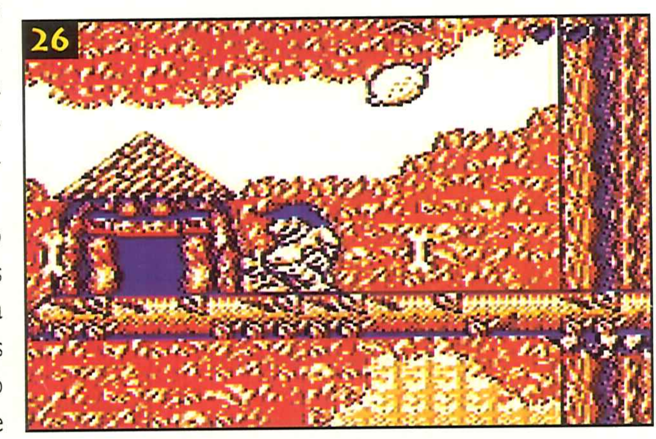


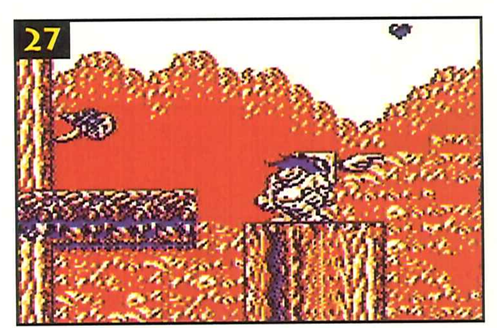




## FASE 4: DE VISITAS POR LAS CABAÑAS

Este cuarto nivel se caracteriza por las cuevas a las podrás entrar **(26)**. El problema es que no todas llevan al camino correcto. Empecemos. **Métete por la primera que aparece**. Desde allí ve a la izquierda y encontrarás un nuevo arma **(27)**. En esa misma zona, ve a la derecha y arriba hasta que encuentres **dos arañas casi seguidas (28)**. No las elimines. Salta sobre ellas (de una a otra) y cogerás el impulso para alcanzar la zona superior de plataformas.

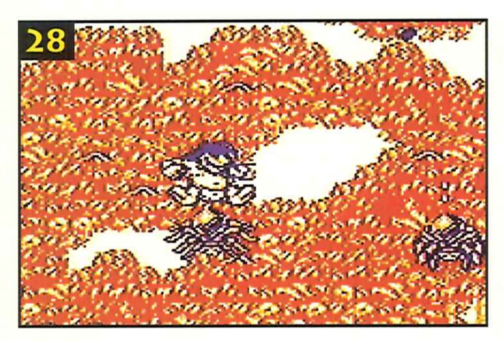
Al final de un pequeño camino te toparás con tres nuevas arañas sobre las que repetirás la técnica anterior. Si eres hábil, conseguirás un **nuevo planeador**. Utilízalo como siempre **(29)**, hasta que arriba a la derecha encuentres el **cuchillo (30)** que hace de item oculto. Regresa por la cabaña que hay un poco más a la izquierda y, desde donde apareces, avanza a la derecha para encontrar la señal. Esta vez, y debido a la dificultad de la fase, no tendrás que enfrentarte a ningún enemigo final.

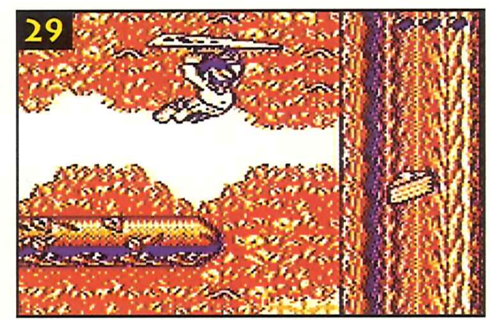


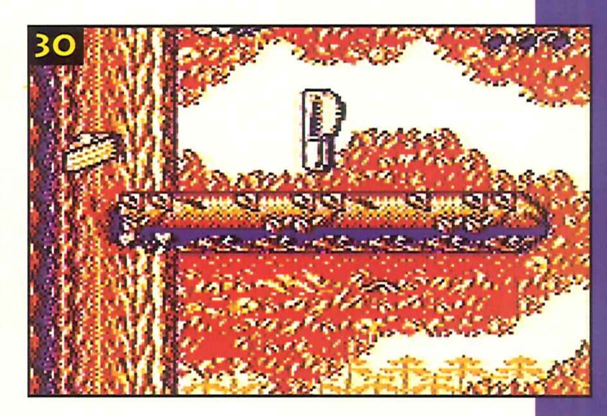




*Esta pantalla recoge el momento en que nuestro héroe se agencia un nuevo arma. A continuación se las verá con un par de arañas, pero tranquilos, no tendréis que hacerlas nada.*

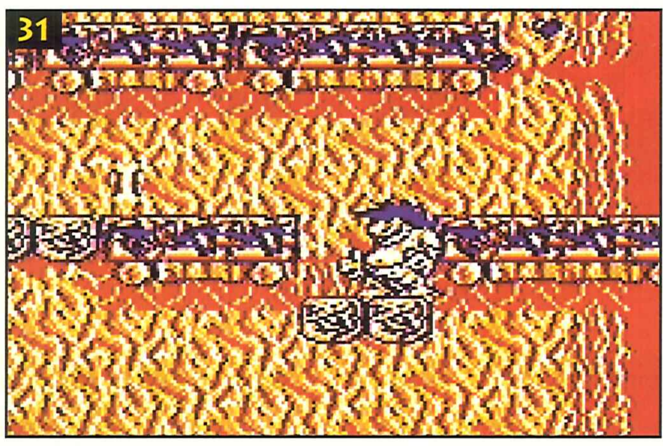
**EN EL NIVEL 4 NO TE ENFRENTARÁS A NINGÚN ENEMIGO FINAL. LA FASE YA ES MUY DIFÍCIL DE POR SÍ.**




# FASE 5: DENTRO DEL ÁRBOL




Ve **descendiendo por los huecos del árbol**. Pronto encontrarás el **arma**, que es la misma de la fase anterior.

Cuando veas unas piedras que bajan, quédate allí **(31)** y desciende hasta **evitar los pinchos**. A la izquierda verás el **item oculto**, y también te darás cuenta de que todavía no puedes alcanzarlo.

Desciende a la plataforma de abajo y **dispara el arma**. Aparecerá una plataforma. Súbete en ella y sigue **disparando hasta crear unas escaleras (32)** que te permitan llegar hasta el deseado icono. Desciende hacia abajo del todo, hasta que **llegues a la señal y después... el enemigo arbóreo (33)**.

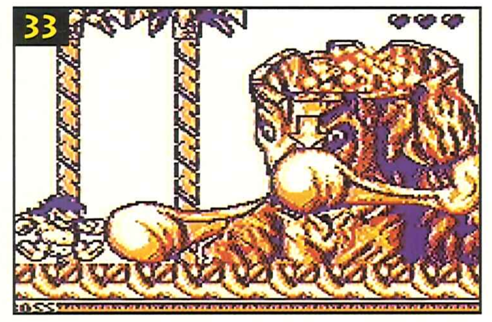
Éste es otro de los complicados, así que mejor explicarlo por pasos:

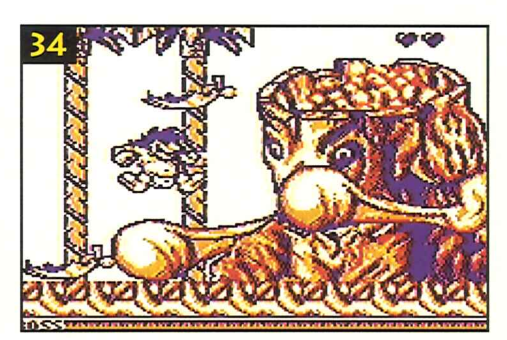
**1**- Sube al brazo de la izquierda **(34)** y salta al suelo cuando caiga una hoja. No vuelvas a saltar sobre la rama hasta que la hoja que cae no esté lo suficientemente baja como para que no te dé.

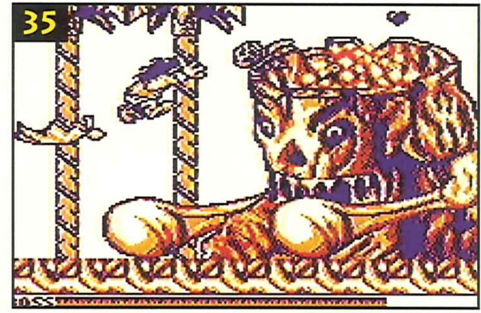
**2**- Repite este proceso siempre que se repita lo de antes. Pero haz lo posible por permanecer **subido a la rama de la izquierda**.

**3**- Llegará un momento en el que tendrás que **disparar a la parte más alta del árbol (35)**. Simplemente dispara constantemente. De lo demás se encargará el vegetal.

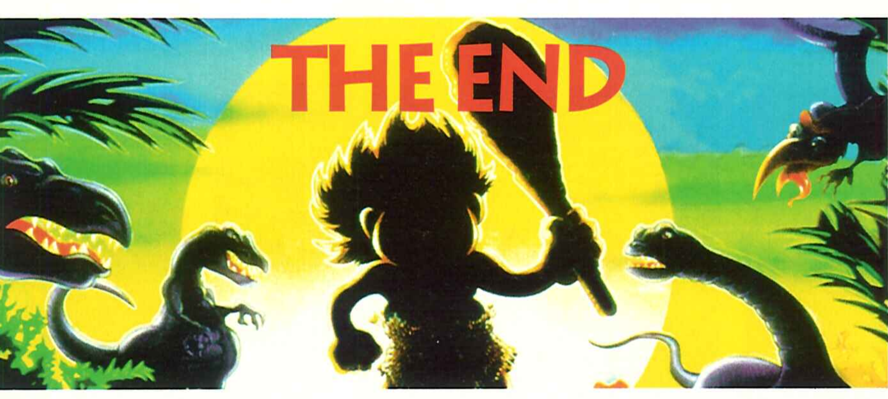
**4**- Lo más **peligroso son las piedras (36)**. El secreto está en ir **turnándose de rama en rama**. A la primera caída de piedras, **quédate en la rama izquierda**. Nada más pasar el temporal, salta a la derecha, luego a la izquierda y así sucesivamente. Eso sí, **no quites nunca el dedo del botón de disparo**.

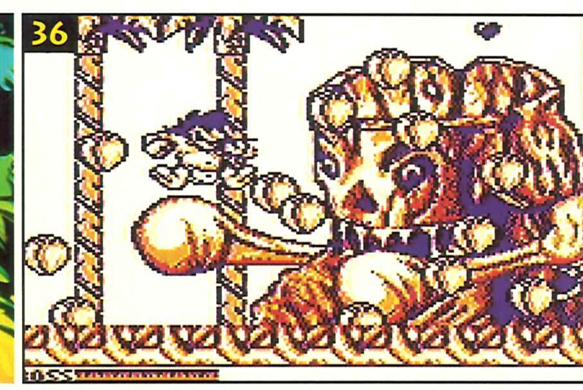


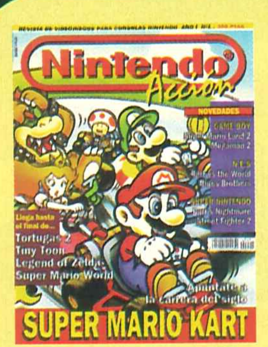




*Ya le tienes casi a punto. Estás exactamente en el paso 3. Y sólo te falta disparar a la azotea del árbol. Luego un va-y-viene a cada lado, y esto es historia.*





**NA 1.** Guias: Super Mario World • Tortugas Ninja 2 (GB) • Legend of Zelda (NES) • Tiny Toon (GB)



**NA 2.** Guias: Street Fighter II • Bart vs. the World (NES) • Hook (GB) • Super Tennis • Mario NES Open • Super Mario World



**NA 3.** Guias: Bart's Nightmare • Star Wars (NES) • Battletoads (GB) • SF II • Maniac Mansion (NES) • Dragon's Lair (GB) • Super Mario World



**NA 4.** Guias: Battletoads (NES) • Super Adventure Island • Batman (GB) • Tom & Jerry (NES) • Megaman (GB)



**NA 5.** Guias: Super Star Wars • Dr. Franken (GB) • Batman, Return of the Joker (NES) • Super Parodius • Panic Restaurant (NES) • S. Mario Land II (GB)



**NA 6.** Guias: Prince of Persia (GB) • The Magical Quest • Megaman II (GB) • Legend of Zelda • T2 Coin Op (GB) • Hammerin' Harry (NES)



**NA 7.** Guias: Tortugas Ninja IV • Robocop 3 (NES) • Crash Dummies (GB) • Rockin' Kats (NES) • Another World • The Jetsons (GB) • Super Swiv



**NA 8.** Guias: Jacky Chan's (NES) • Another World • Joe & Mac (GB) • Pushover



**NA 9.** Guias: Tiny Toon Adventures • Robocop 3 • Hudson Hawk (GB) • Another World



**NA 10.** Guias: Super Probotector • Little Samson (NES) • Asterix (GB) • Final Fight



**NA 11.** Guias: The Flintstones (GB) • King Arthur's World • Rescue of Princess Blobette (GB) • Little Samson (NES)



**NA 12.** Guias: Super Mario All Stars • Alien 3



**NA 13.** Guias: Super Mario Kart • Alien 3 (GB) • Street Fighter II Turbo • Bubsy • Alien 3



**NA 14.** Guias: Jurassic Park • Aladdin • Bubsy • Zelda (GB) • Addams Family



**NA 15.** Guias: Dragon Ball Z • Starwing • Turtles in Time



**NA 16.** Guias: Ranma 1/2 • Legend of Zelda (GB) • Mortal Kombat



**NA 17.** Guias: Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • Tiny Toon 2 (GB) • NBA Jam • Ranma 1/2



**NA 18.** Guias: Equinox • Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • NBA Jam • Plok



**NA 19.** Guias: Skyblazer • Equinox • Jurassic Park • Legend of Zelda (GB)



**NA 20.** Guias: Wario Land (GB) • Young Merlin • Equinox



**NA 21.** Guias: Wario Land (GB) • Megaman X • Young Merlin



**NA 22.** Guias: Fatal Fury 2 • Legend of Zelda (GB) • Megaman X • Young Merlin



**NA 23.** Guias: El Libro de la Selva • Legend of Zelda (GB) • Young Merlin



**NA 24.** Guias: Clayfighters • Art of Fighting • MK II • M. Kombat II (GB) • Stunt Race FX • Super Metroid



**NA 25.** Guias: Donkey Kong (GB) • MK II • Shaq-Fu • Samurai Shodown



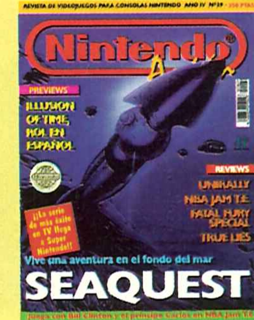
**NA 26.** Guias: Donkey Kong Country • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB) • Double Dragon V



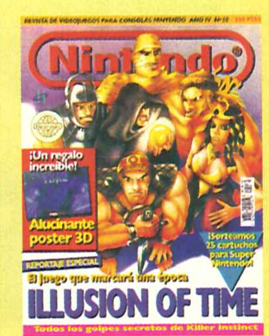
**NA 27.** Guias: DKC • Super Metroid • Batman & Robin • Jurassic Park 2 • Metroid II (GB)



**NA 28.** Guias: Donkey Kong Country • Secret of Mana • Monster Max (GB)



**NA 29.** Guias: DKC • Secret of Mana • Monster Max (GB) • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB)



**NA 30.** Guias: NBA Jam T.E. • DKC • Killer Instinct (Arcade) • Secret of Mana • Monster Max (GB)




**NA 31.** Guias: True Lies • DKC • Monster Max (GB) • Earthworm Jim • Secret of Mana




**NA 32.** Guias: Kirby's Dream Land 2 (GB) • I. Superstar Soccer • Earthworm Jim • DKC • Unirally • True Lies




**NA 33.** Guias: Illusion of Time • Demon's Crest • Secret of Mana • Earthworm Jim • Kirby's Dream Land 2




**NA 34.** Guias: Judge Dredd • Super Punch Out • Kirby's Dream Land 2




**NA 35.** Guias: Hagane • Jungle Strike • Illusion of Time




**NA 36.** Guias: Killer Instinct • Illusion of Time • Castlevania X • Primal Rage




**NA 37.** Guias: Batman Forever • Primal Rage • Killer Instinct




**NA 38.** Guias: Mortal Kombat 3 • Doom • Yoshi's Island




**NA 39.** Guias: Killer Instinct & MK 3 • Tintin en el Tibet • DKC 2 • Doom • Yoshi's Island




**NA 40.** Guias: Yoshi's Island • DKC 2 • Megaman 7 • FIFA '96 • Super Bomberman 3 • Tintin en el Tibet




**NA 41.** Guias: Weapon Lord • Earthworm Jim 2 • DKC 2 • Yoshi's Island • Doom • DK Land (GB)




**NA 42.** Guias: DKC 2 • Earthworm Jim 2 • Killer Instinct (GB) • Yoshi's Island




**NA 43.** Guias: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2




**NA 44.** Guias: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2 • Spirou




**NA 45.** Guias: Olympic Games (SN-GB) • Yoshi's Island • Spirou • DragonHeart • Especial trucos




**NA 46.** Guias: Kirby's Blockball (GB) • Mohawk • Toy Story (GB) • Yoshi's Island




**NA 47.** Guias: Toshinden (GB) • Tintin en el Tibet (GB) • Toy Story (GB) • Mohawk • Yoshi's Island



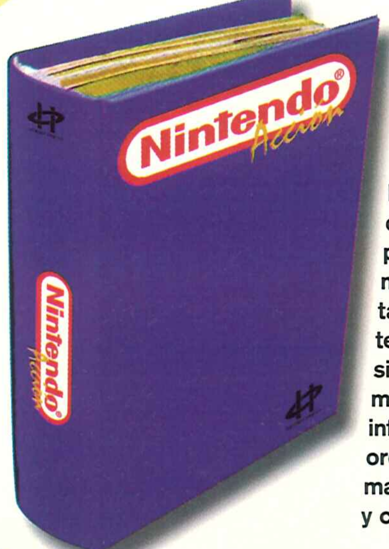

**NA 47.** Guias: Tintin el Tibet (GB) • Mohawk • Los Pitufos 2

# ¿Buscas respuestas?

**Nintendo Acción** las tiene todas.




No te preocupes. Si te has atascado en tu juego favorito y no sabes cómo seguir, te lo vamos a poner **fácil**. Busca en estas páginas el número de Nintendo Acción donde publicamos la guia de trucos que necesitas y… problema **solucionado**. Nos llamas a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h. y te mandaremos por correo ese ejemplar que andabas buscando. Si prefieres pedirlo por correo, rellena y envia el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).




Y si ya tienes tantos números que la acción de desborda, pide ahora mismo tus tapas y tendrás siempre a mano toda la información ordenada de manera sencilla y cómoda.

**Y por sólo 950 pts.**

Game Boy

# Tintín en el Tíbet

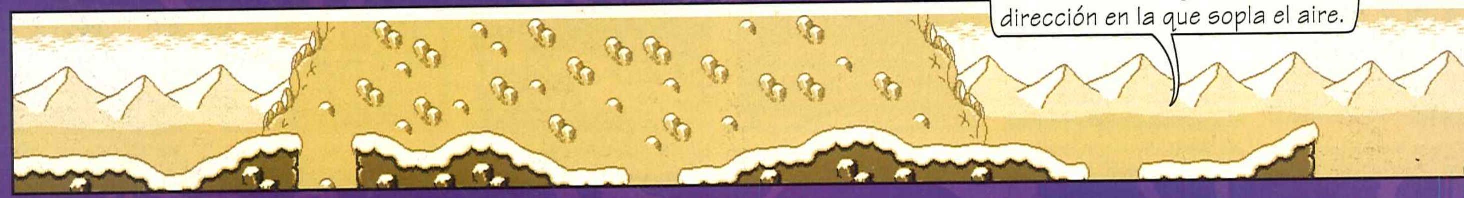
## A Tintín no se le come el Yeti, y Tchang está vivo

Punto y final para la penosa, complicada, histérica y heróica aventura de Tintín en el Himalaya. Sólo nos quedan tres niveles, pero como no te puedes hacer a la idea de lo complicados que son, mejor sigue con nosotros.

***David García***

## Fase 10: La tempestad

Lo más importante de esta fase es saltar vigilando la dirección en la que sopla el aire.





Si te dejas caer por aquí, entrarás en una pantalla donde hay una vida extra.




Deja aquí la piedra que acabas de conseguir. Súbete a ella y salta para llegar al final.

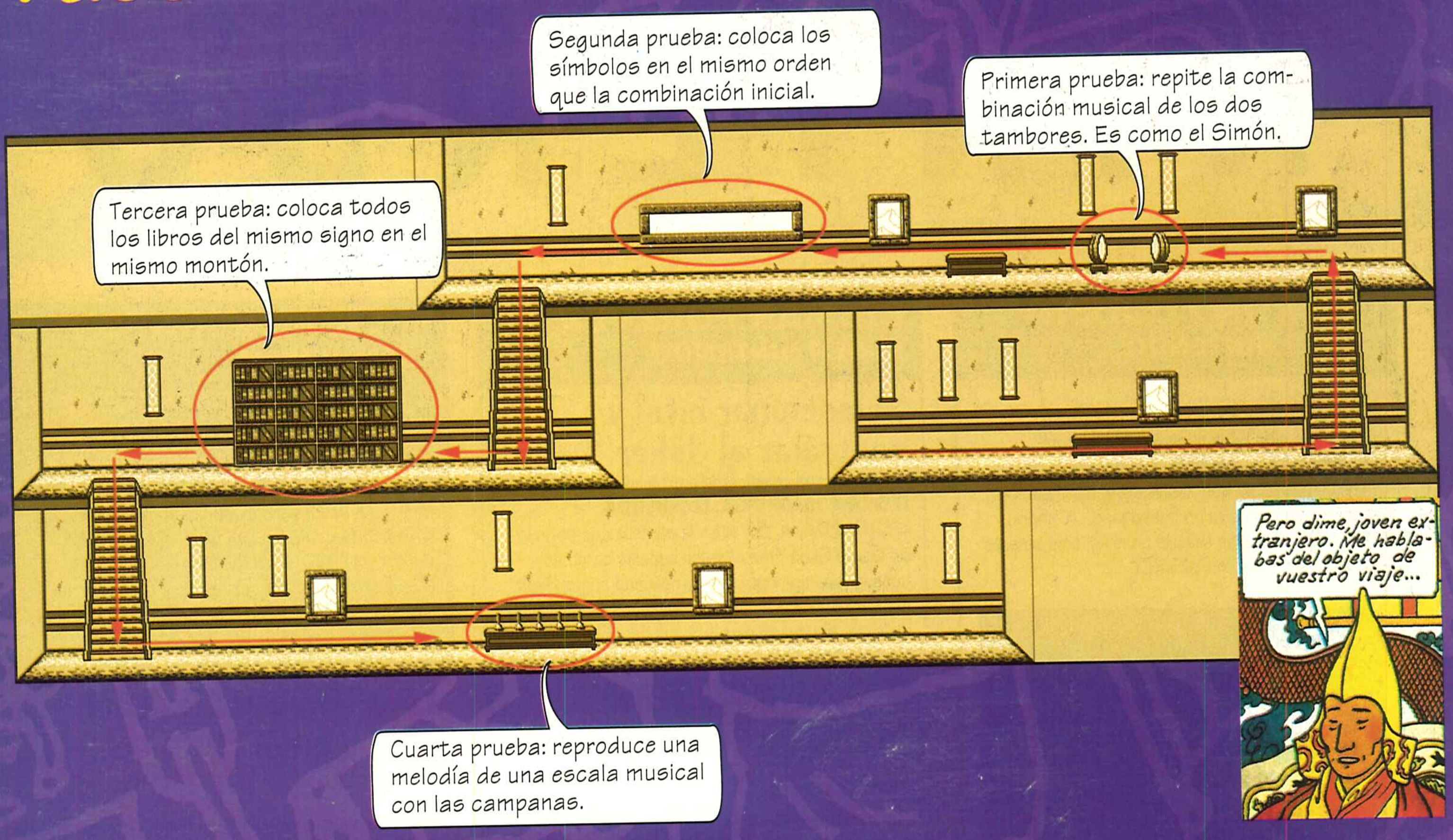
Baja por aquí para coger la piedra que hay en la siguiente pantalla. Píllala y regresa.

## Fase 12: El Yeti




En esta fase te perseguirá la sombra del Yeti y tu objetivo será evitarla. Hemos confeccionado el mapa con unas flechas que indican la dirección y el punto exacto en el que la sombra deja de agobiarte. De esta manera no te queda más que huir en la dirección que señalamos y justo hasta el punto indicado.

# Fase 11: El monasterio de los Lamas




# Fase 12: El Yeti (continuación)

Lo mejor para evitar aquí a la sombra es no saltar sobre la última de las rocas pequeñas, sino a la más grande de abajo.

HAWAAARRH

?!

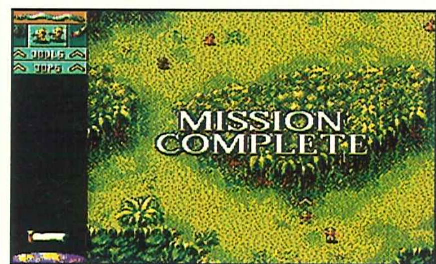
## TODAS LAS CLAVES

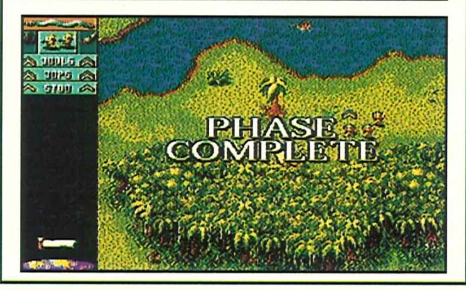
| | NIVEL FACIL | NIVEL MEDIO | NIVEL CHUNGO |
|---|---|---|---|
| CLAVE 1 | 41253 | 53142 | 13524 |
| CLAVE 2 | 23514 | 35412 | 34125 |

## CANNON FODDER
**SUPER NINTENDO**

### Pasando niveles
Vamos con ello. En la pantalla de password introduce las letras **QNFJR**. No hagas caso al mensaje **INVALID** que aparecerá a continuación. Simplemente empieza un nuevo juego. Y ahora, cada vez que quieras saltarte un nivel, sólo tendrás que presionar el botón **SELECT**.




## BATMAN FOREVER
**SUPER NINTENDO**

### Seleccionar nivel y controlar al Joker
Para poner en práctica este explosivo truco, pulsa **IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, B** y **A** en la pantalla que pone lo de Game Start. Con algo tan sencillo como eso, conseguirás una cosa tan complicada como elegir el nivel en el que jugar y la posibilidad de controlar al Joker. Ahi queda eso.

## POP'N TWINBEE
**SUPER NINTENDO**

### Inmunidad
Sigue atentamente estos pasos y conseguirás inmunidad absoluta durante todo el juego. Pausa la partida y presiona **A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, ,B**. Despausa. Ya está. Hecho.

## TETRIS ATTACK SNES

### Jugar con cualquiera
Si ya te has cansado de jugar con Yoshi y quieres cambiar de personaje, no tienes más que comenzar una partida a **1 jugador en el modo versus**. Luego tendrás que **ganar a Lakitu**, lo que no es muy dificil, y después mantener presionados los botones **X** e **Y** hasta que aparezca la pantalla de selección de personajes. Alli estará Lakitu...




## MICROMACHINES
**GAME BOY**

### Pantalla de opciones oculta
Para acceder al menú secreto del ya clásico Micro Machines, de Ocean, presiona **ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA** y **DERECHA** en la pantalla de título. Una vez hecho esto, pulsa **SELECT**. Lo que viene a continuación te dejará sin habla.

## LAWNMOWER MAN
**SUPER NINTENDO**

### Infinitas vidas virtuales
Para que nuestro virtual amigo nunca muera, prueba a pulsar **START, R, A, SELECT, Y, START** antes de comenzar la partida.
Pero todavia queda un poco más. Si lo que quieres es finalizar un nivel en el mundo virtual, presiona **START** y suéltalo. A continuación mantén presionado **A** y vuelve a pulsar **START**.

## SECRET OF EVERMORE SNES

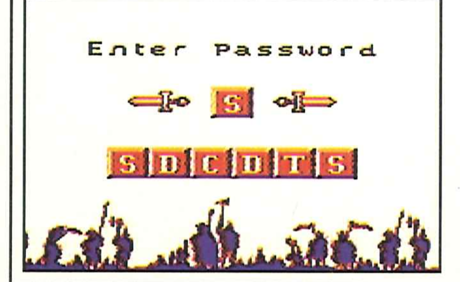
### Cómo conseguir 4000 créditos y 30 balas bazoka
**Carlos A. Posilio del Moral**, Madrid, nos dice que en Omnitopia, en la sala de ordenadores donde se desactiva la alarma (D-III), si introduces el **código 1-1-3** correspondiente a **ROJO-ROJO-VERDE,** se abrirá una compuerta secreta en la misma sala. Alli tendrá lugar una singular batalla con los espias de Sebastrón. Si consigues vencerlos, ganarás 4.000 créditos y 30 balas de bazoka. Gracias por compartirlo con nosotros, chaval.

## BUBSY THE BOBCAT
**SUPER NINTENDO**

### Unas pocas claves más
Los buenos juegos merecen un recuerdo y en este apartado no nos podiamos olvidar de Bubsy. Si te parece, podemos volver a publicar sus claves. Asi que, ya sabes, a desempolvar los cartuchos.

**FASE 1: JSSCTS**
**FASE 2: CKBGMM**
**FASE 3: SCTWMN**
**FASE 4: MKBRLN**
**FASE 5: LBLNRD**
**FASE 6: JMDKRK**
**FASE 7: STGRNT**
**FASE 8: SBBSHC**
**FASE 9: DBKRRB**
**FASE 10: MSFCTS**
**FASE 11: KMGRBS**
**FASE 12: SLJMBG**
**FASE 13: TGRTVN**
**FASE 14: CCLDSL**
**FASE 15: BTCLMB**
**FASE 16: STCJDH**

## DRAGON HEART GAME BOY




### Todos los códigos
Coincidiendo con el estreno de la pelicula, te ofrecemos unos cuantos passwords, o mejor dicho, todos los **passwords** de esta fantástica aventura. Que lo disfrutes:

**NIVEL 2: BCDLST**
**NIVEL 3: DCLTSB**
**NIVEL 4: LCTBSD**
**NIVEL 5: CBLSBT**
**NIVEL 6: TTSCDC**
**NIVEL 7: SDCDTS**
**NIVEL 8: BVDVSE**

## RISE OF THE ROBOTS
### SUPER NINTENDO

### Jugar como el Supervisor

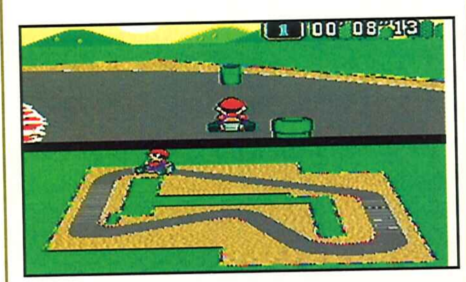
Si lo que siempre has deseado es jugar como el "maldito" Supervisor en este peculiar cartucho de lucha, ahora lo tienes bien fácil. Tan sólo tienes que elegir la modalidad de **2 players** y luego pulsar **ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, A o B, o X, o Y,** o **todos los botones al mismo tiempo** tantas veces como sea necesario hasta que al dichoso supervisor le dé por aparecer. Apropiatelo en ese momento.




## SUPER MARIO KART
### SUPER NINTENDO

### Nueva categoría

**Jaime Cuscullola**, barcelonés de 31 años, destapa el escándalo Super Mario Kart. En una carta nos deja claro que, si logras finalizar el juego con **todas las copas de oro**, o lo que es lo mismo, acabando el número 1 en el podio, y te "chupas" todo el final, hasta que pone The End, a la siguiente partida te las verás en una nueva categoria de **150 c.c.,** mucho más rápida y difícil que las anteriores.



## SEAQUEST DSV
### (SUPER NINTENDO)

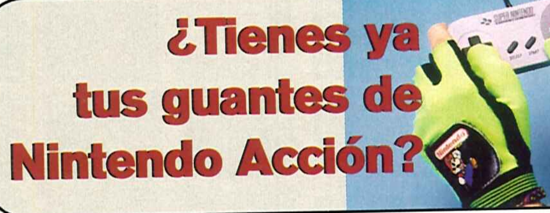
### Passwords acuáticos

Aqui tienes algunas claves para hacer un poco más facilita esta aventura submarina.

**SECTOR 0: PLVTONM**
**SECTOR 1: SP33D3R**
**SECTOR 2: TOX1C4V**




**¿Tienes ya tus guantes de Nintendo Acción?**



**Si quieres conseguirlos, sólo tienes que enviarnos un truco original y que funcione, a la siguiente dirección:**

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
**Enclave Nintendo.**
C/Ciruelos, 4. 28700. San Sebastián de los Reyes. Madrid




Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos ya!

¡Haz tu pedido por teléfono!

Y si no tienes uno próximo... 902171819

| | |
|---|---|
| ALICANTE | C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98 |
| Elche ALICANTE | C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59 |
| ALMERIA | Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43 |
| BARCELONA | CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA) |
| BARCELONA | CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS) |
| BARCELONA | C.C. BARC. GLORIES. DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES) |
| Badalona BARCELONA | C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97 |
| Badalona BARCELONA | C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76 |
| Manresa BARCELONA | ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94 |
| Mataró BARCELONA | C/ SAN CRISTOFOR, 13 (PROXIMA APERTURA) |
| Sabadell BARCELONA | FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16 (NUEVO CENTRO) |
| BILBAO | PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73 |
| BURGOS | Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. de la PLATA Pl. alta, L.7 - Tel: 22 27 17 |
| CORDOBA | C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00 |
| GIJON | Av. DE LA CONSTITUCION, 8 - Tel: 534 37 19 (NUEVO CENTRO) |
| GIRONA | JOAN REGLA, 6. C/V RUTILLA,17 - Tel: 22 47 29 |
| GRANADA | C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54 |
| HUESCA | C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04 |
| JAEN | C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10 |
| LA CORUÑA | C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11 |
| Santiago LA CORUÑA | C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88 |
| LAS PALMAS | C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51 |
| MADRID | Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 - Tel: 527 82 25 (Atocha) |
| MADRID | C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL) |
| MADRID | Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n. C.C. LA VAGUADA (PROXIMA APERTURA) |
| Alcalá Henares MADRID | C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692 |
| Alcobendas MADRID | C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87 |
| Móstoles MADRID | Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15 |
| Fuengirola MALAGA | Av. JESUS SANTOS REIN. Ed. Ofisol, 4 - Tel: 246 38 00 |
| MÁLAGA | C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92 |
| Palma de MALLORCA | C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 Local 9 - Tel: 72 00 71 |
| Palma de MALLORCA | C.C. PORTO PI-Centro, Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73 |
| PAMPLONA | C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06 |
| Vigo PONTEVEDRA | PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939 |
| SALAMANCA | C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81 |
| SANTA CRUZ DE TENERIFE | C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83 (NUEVO CENTRO) |
| SEGOVIA | C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 43 67 50 |
| SEVILLA | C.COM. LOS ARCOS Local B-4 - Tel: 467 52 23 |
| VALENCIA | C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37 |
| VALENCIA | C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19 |
| VALLADOLID | C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28 |
| VITORIA | C/ Manuel Iradier, 9. Tel: 13 78 24 |
| ZARAGOZA | C.COM. INDEPENDENCIA Planta 1. - Tel: 21 82 71 |
| ZARAGOZA | C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56 |
| BUENOS AIRES | PARANA, 504 - Tel: 371 13 16 C.P. (1017) ARGENTINA |
| Vila Nova Gaia PORTO | AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549. LOJA 237 - Tel: 372 04 40 |

## NOVEDADES SUPER NINTENDO






## SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO




## PERIFERICOS SUPER NINTENDO













## CONSOLAS 32 BITS







## GAMEBOY






## GAMEBOY CONSOLAS SUPER NINTENDO

